Promoção: Concorra a DVDs de FINAL FANTASY VII Advent Children

NeoTOKYO

A MELHOR REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

BLEACH

Porrada, Comédia e Ação!

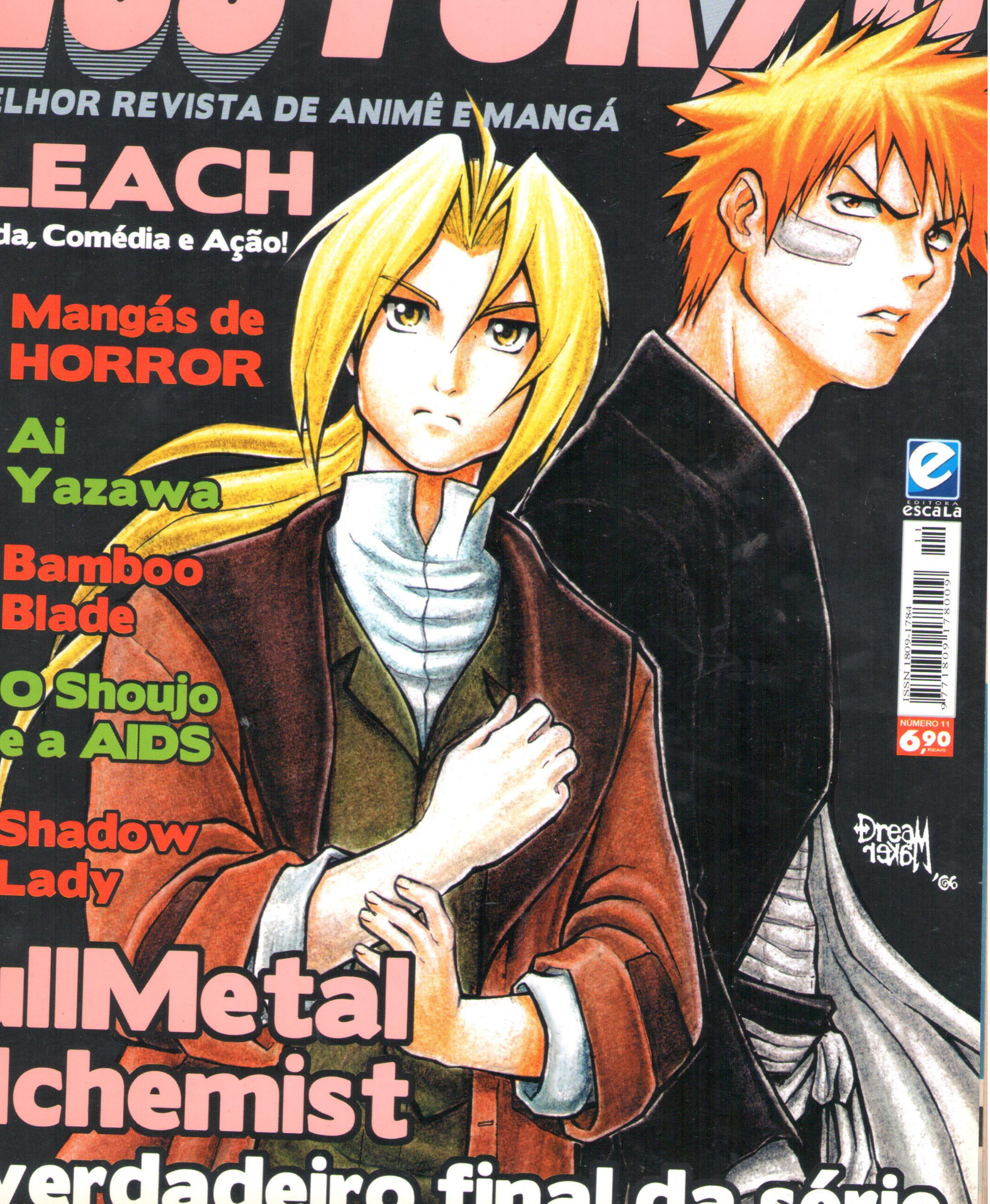
Mangás de HORROR

Ai Yazawa

Bamboo Blade

O Shoujo e a AIDS

Shadow Lady



EDITORA ESCALA
ISSN 1809-1784
NÚMERO 11
6,90 REAIS

FullMetal Alchemist

O verdadeiro final da série

Memorie Animes Club

OS MELHORES PRODUTOS

WWW.MEMORIEANIMESCLUB.COM.BR

ANIMES
Trilhas Sonoras
CLÁSSICOS
CAMISETAS PERSONALIZADA
SHOWS
CLIPS

Memorie Animes Club
www.memorieanimes
FULLMETAL ALCHEMIST VOL.2
DVD
L'C2
Memorie Animes Club
NARUTO
NARUTO

ACESSÓRIOS
GARAGE KIT
COSPLAY

FONEs 3326-3268/3362-81

Rua Florêncio de Abreu, 74 Box 55/56 | Rua 24 de Maio, 36 Loja 35
Prox. Metrô São Bento | Prox. Metrô Republic
São Paulo - SP LOJA 01 | LOJA 02

NeoTOKYO

mercado editorial

Estúdio Mercado Editorial
Diretora: Edna Barbosa
Diretor Editorial: Carlos Mann
Editor: Junior Mendes Fonseca
Projeto Gráfico: USINA DE ARTES
Diagramação: Ed Peixoto
Escaneamento e tratamento de imagens: Evandro Toquette (supervisão), Marcia Omori, Leandro Bevilacqua e Marcio Carvalhinhos
Revisão: Victor Del Franco, René Ferri
Secretária de Redação: Esilene Lopes

Atenção: Ninguém está autorizado a se credenciar para eventos e/ou entrevistas em nome da Neo Tokyo. Somente seu diretor e editor são responsáveis por pautar seus colaboradores.

Editora escala
www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551 – Casa Verde
CEP 02518-000 – São Paulo – SP – Brasil
Tel.: (+55) 11 3855-2100
Fax: (+55) 11 3951-7313
Caixa Postal: 16.381 – CEP 02599-970
São Paulo – SP – Brasil

EDITORIAL
editorial@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2138
GERENTE: Sandro Aloísio
SUPERVISOR DE ARTE: Edson Pereira
COORDENADORA DE PRÉ-IMPRESSÃO: Cintia Karina dos Reis
REVISÃO: Maria Nazaré Baracho e Denise Silva Rocha Costa
COORDENADORAS DE PRODUÇÃO: Adriana Ferreira da Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Natália Modesto de Paiva

GERENTE DE CRIAÇÃO PUBLICITÁRIA: Otto Schmidt Junior
ASSESSOR DE IMPRENSA: Marco Barone
imprensa@escala.com.br

PUBLICIDADE
publicidade@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2132
Jairo Ivo Fiszbein, Leonardo Batista, Sérgio Ricardo Biagio, Zélia Oliveira, Ritha Corrêa e Silvana Pereira da Silva (tráfego)

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi, rogeriocucchi@terra.com.br – Tel.: (+55) 51 3268-0374

VENDAS DIRETAS
Antônio Corrêa – Tel.: (+55) 11 3855-2100
correa@escala.com.br
Anne Vilar – Tel.: (+55) 11 4446-6158
annevilar@escala.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR
Alessandra Campos

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: (+55) 11 3855-1000 Horário: 08h00 às 19h00
Fax: (+55) 11 3857-9643
atendimento@escala.com.br

Número 11, ISSN 1809-1784 – Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907 – Tel.: (+55) 21 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à
ANER
www.aner.org.br

Contagem Regressiva...

E aê galera! Tudo certo? Mais um número da Neo Tokyo nas bancas e já estamos contando os dias para a edição de aniversário. É muito bacana ver um projeto dando certo, ainda mais quando ele é tão pessoal e desafiador como a Neo Tokyo. É gratificante trazer ao público fã de animês e mangás que, diga-se de passagem, é pra lá de exigente – um material diferente do que existe no mercado, com muito conteúdo mas ainda assim com uma diagramação especial que encanta os olhos. Temos muitos projetos ainda pela frente, sabemos que às vezes erramos e esperamos sempre contar com vocês leitores para fazer da NT a melhor publicação especializada em animês, mangás e cultura pop oriental no país.

Mas, falando da NT 11, atendendo aos milhares e milhares de pedidos, finalmente uma matéria sobre Bleach. Garanto que os fãs vão adorar e aqueles que não conheciam a série irão se encantar. Tem ainda FullMetal Alchemist – O Filme, que será lançado no Brasil num futuro não muito distante; para os fãs de shoujo temos ótimas matérias, entre elas uma apresentação da mangaká Ai Yazawa e um texto especial sobre Shoujo e a AIDS. Para completar, os fãs de terror vão delirar com a matéria intitulada Sob o domínio do medo.

Nossa, tem muita coisa bacana ainda, não perca tempo!

Até a próxima!

Junior Mendes Fonseca – junior@animepro.com.br
Editor-responsável

FALE COM A NT!

POR CARTA
Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

POR E-MAIL
neo@animepro.com.br

ATENÇÃO!
▸ **Desenhistas e Fanzineiros:** Saibam mais detalhes na página 78 e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da Neo Tokyo.

NA INTERNET

▪ Acesse nosso hotsite através do Anime Pró – www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!
▪ Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

"Os acasos só favorecem os espíritos já preparados".

ÍNDICE

Bleach

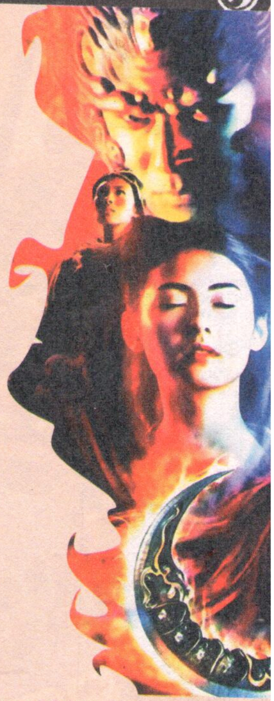
Atendendo aos milhares de pedidos, fazemos uma visita ao Soul Society e desvendamos os segredos por trás dessa obra: personagens, curiosidades, história e muito mais!

10

26

Ai Yazawa

Os êxitos de vendas do mangá Nana começaram a tornar a autora Ai Yazawa famosa no Brasil. Os primeiros reflexos da popularidade foram o lançamento de Princess Ai e a confirmação da chegada de Paradise Kiss.



58

Os Cavaleiros da Tempestade

64

Sob o domínio do medo

Um mergulho nos mangás de horror japoneses.

06 - Radar
O que rola de novo no universo do animê e do mangá!

09 - Animê Pró Insider
O que é destaque no www.animepro.com.br

38 - Shoujo e a AIDS
20 Anos de AIDS e os mangás não fecharam os olhos!

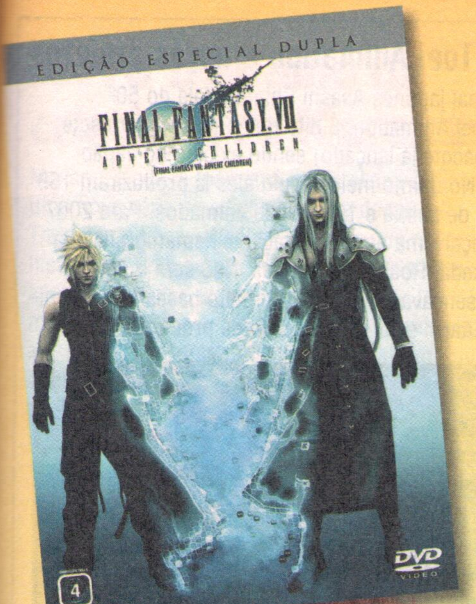
46 - Por que dublagem?
Os erros e acertos das Versões Brasileiras, e porque elas são tão importantes.

56 - Ação à Moda Antiga!
Conheça Dragon Tiger Gate – mais um filme oriental lançado no Brasil!

60 - FullMetal Alchemist - O Filme
O Conquistador de Shambala! Conheça mais sobre o longa-animado que é considerado o verdadeiro final do animê. A história, os personagens e muitas outras curiosidades.

22 - Mars
24 - Shadow Lady
36 - Bamboo Blade
76 - Caixa Postal
78 - Fan Gallery
80 - Toys
82 - Chat
87 - Model Sheet
88 - Play
90 - Live Action
92 - Cosplay
94 - SHOP
96 - Nippon
98 - Curso Relâmpago de Japonês

Review: As matérias com o "selo" Review visam apresentar obras desconhecidas do grande público e, dependendo das solicitações dos leitores, podem ganhar futuramente matérias mais completas.



PROMOÇÃO!!!

"Final Fantasy VII - Advent Children"

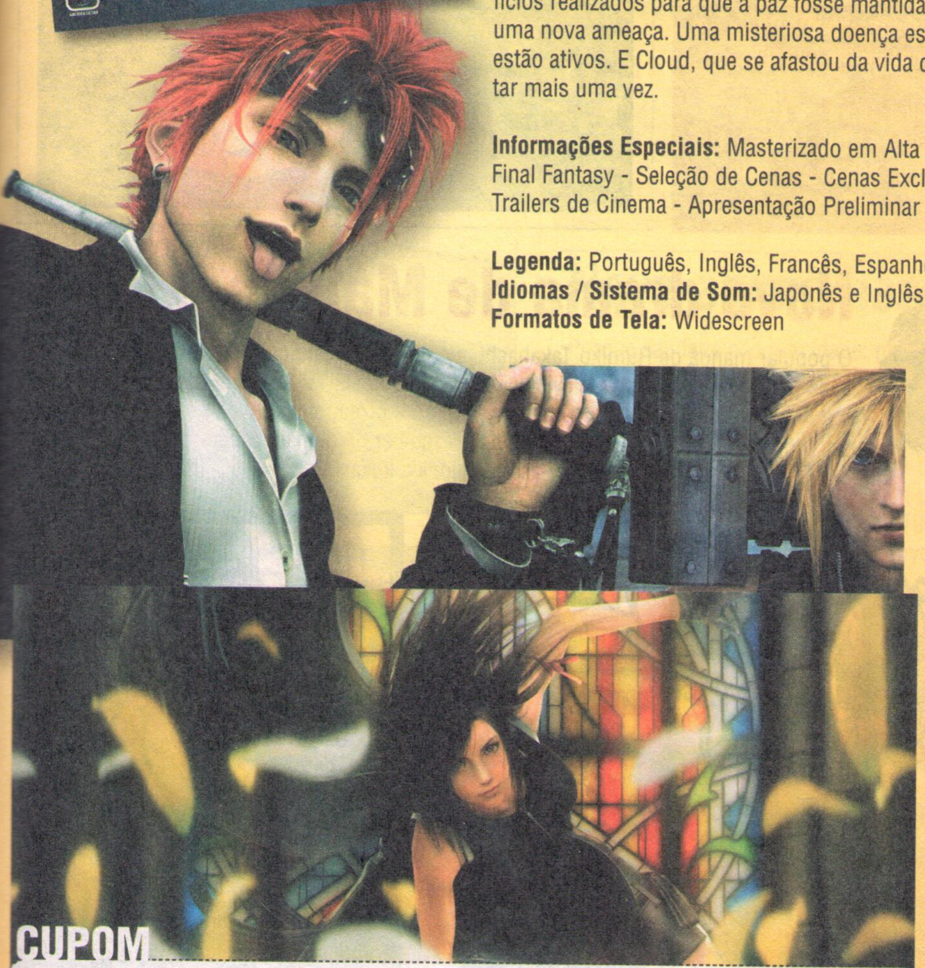
A Neo Tokyo e a Comix Book Shop vai sortear dois DVDs Final Fantasy VII - Advent Children. Para participar é muito fácil, basta enviar o cupom preenchido pra gente. Simples, né?

Final Fantasy VII - Advent Children – Edição Especial Dupla

Continuando a história baseada no jogo de sucesso de PlayStation Final Fantasy VII, dois anos se passaram desde que as ruínas de Midgar permaneceram como um atestado dos sacrifícios realizados para que a paz fosse mantida. Entretanto, o mundo irá enfrentar em breve uma nova ameaça. Uma misteriosa doença está se espalhando rapidamente. Antigos inimigos estão ativos. E Cloud, que se afastou da vida de herói para viver em solidão, deve se apresentar mais uma vez.

Informações Especiais: Masterizado em Alta Definição - Menus Interativos - Lembranças de Final Fantasy - Seleção de Cenas - Cenas Excluídas - Especial Festival de Veneza - Making Of - Trailers de Cinema - Apresentação Preliminar dos jogos Final Fantasy VII.

Legenda: Português, Inglês, Francês, Espanhol, Mandarim, Cantonês, Coreano, Tailandês
Idiomas / Sistema de Som: Japonês e Inglês - Dolby Digital 5.1
Formatos de Tela: Widescreen



CUPOM

Nome Completo: ____
Dara de Nascimento: ___/___/_____ Cidade/Estado: ________________
E-mail: ____
Endereço Completo: ____
____
____
Telefone: (___) ____

REGULAMENTO:

1. A promoção é aberta a todos os leitores da revista Neo Tokyo, residentes no Brasil, sem limite de idades e será válida até 15 de janeiro de 2007.
2. Não poderão participar da promoção funcionários da editora Escala e Comix Book Shop ou colaboradores de suas publicações, assim como seus respectivos parentes.
3. Para participar desta promoção, o participante deve preencher de forma correta e completa o cupom que está nesta página. Não serão aceitas fotocópias. O cupom deverá ser enviado para: "Revista Neo Tokyo: Final Fantasy VII - Advent Children - Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)".
4. As cartas devem ser enviadas até dia 15 de janeiro de 2007, valendo o carimbo dos Correios como comprovante da data de postagem.
5. O vencedor será escolhido entre os cupons recebidos. A escolha será feita pela redação da Neo Tokyo e não caberá apelação de nenhuma forma.
6. Os vencedores (dois) escolhidos ganharão um DVD Final Fantasy VII - Advent Children – Edição Especial Dupla.
7. O prêmio é pessoal e intransferível e não poderá ser substituído.
8. A Editora Escala reserva o prazo de 60 dias para a entrega do prêmio a partir da divulgação do vencedor que ocorre na revista Neo Tokyo número 14.
9. Ao participar da promoção os leitores concordam, automaticamente, em ceder os direitos de uso sobre seus nomes e imagem para divulgação do resultado e para eventual veiculação em material promocional da Editora Escala por prazo inderteminado, sem que isso acarrete à empresa eventuais ônus e indenizações.
10. A Editora Escala reserva-se no direito de eliminar da promoção qualquer participante que não estiver de acordo com o regulamento acima.

APOIO:
NeoTOKYO
COMIX
EDITORA escala

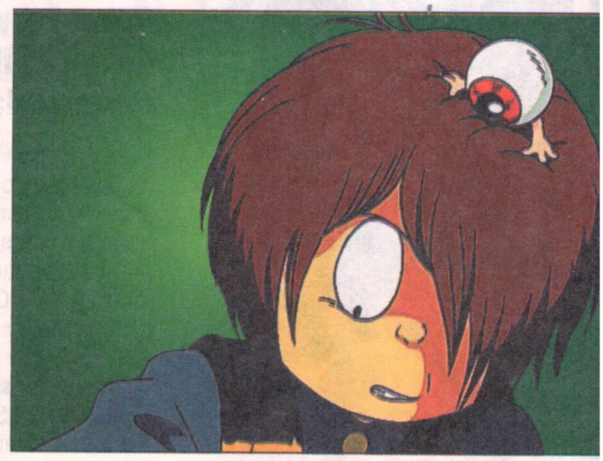
Novo single de Utada Hikaru

Por essa nem os fãs esperavam! Depois de letras ousadas do CD "Exodus" a cantora japonesa Utada Hikaru encara uma pose mais meiga e inocente. Seu site oficial anunciou para este mês o lançamento de um novo single chamado "Boku wa Kuma" (Eu sou um urso). A grande diferença que essa música é uma música infantil!

O novo single saiu no dia 22 novembro e a música "Boku wa kuma" será usada como tema do programa infantil do canal NHK "Minna no Uta". A primeira tiragem do single trará um livro de ilustrações feito pela própria Utada.

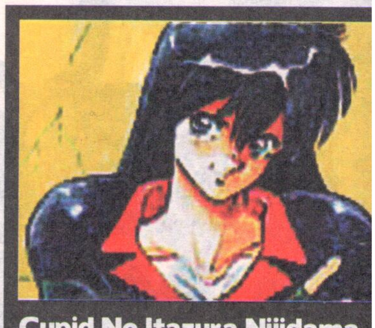
50 anos da Toei Animation e novos projeto

Um artigo do jornal japonês Asashi Shinbun fala do 50º Aniversário da Toei Animation. É dito que o estúdio tem sete séries (o maior pacote já lançado) sendo exibido no Japão neste momento. No último meio século eles já produziram 16 séries televisivas de animê e 185 longas animados. Para 2007 eles planejam lançar uma nova adaptação cinematográfica da obra de Ryoko Ikeda, Rosa de Versalhes. Não será o único clássico a ser desencavado: um novo projeto baseado no sem nal "Gegege no Kitaro" está em processo de produção.



Novo drama de Maison Ikkou

O popular mangá de Rumiko Takahashi, a comédia romântica Maison Ikkou será a base para um novo drama televisivo a ser exibido pela TV Asahi na próxima primaver nipônica. Misaki Itou estrelará como a protagonista Kyoko e diversos testes foram realizados para escolher os demais papéis. O site da série é www.tv-asahi.co.jp/ikkokukan/.

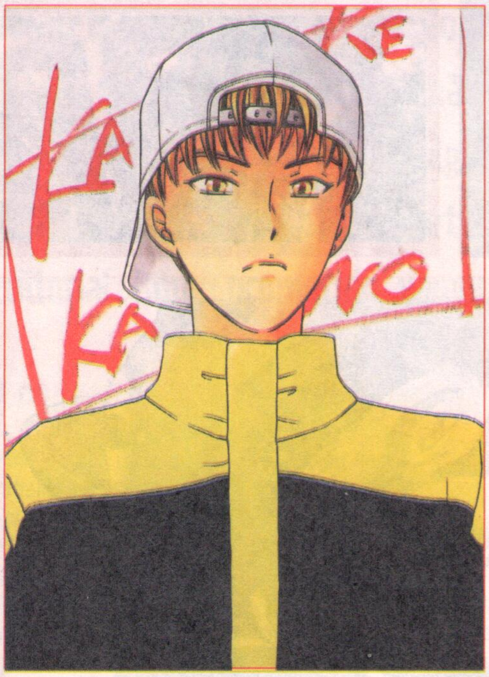


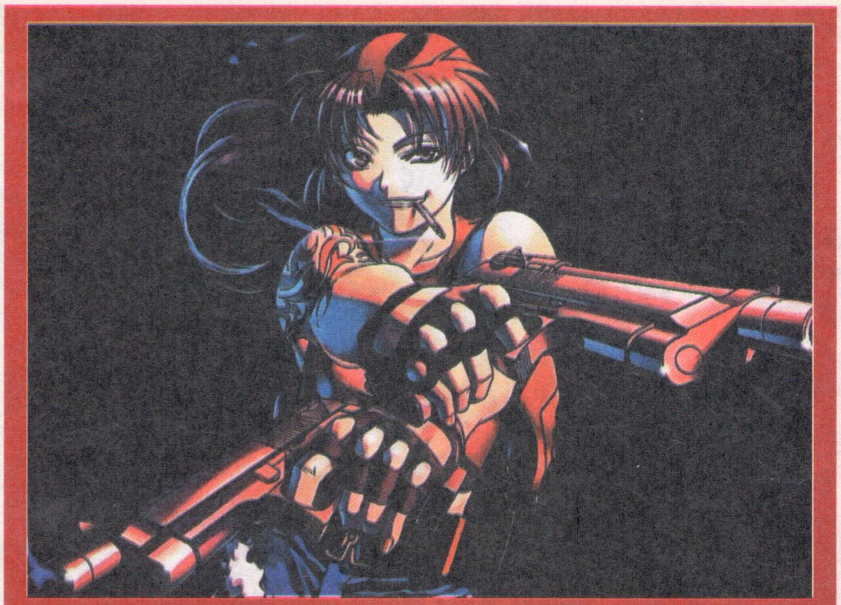
Cupid No Itazura Nijidama

O mangá de Taku Kitazaki (Angel Cop Nagisa Me Kourin), Cupid No Itazura Nijidama, serializado na Young Sunday da Shogakukan, foi adaptado em um TV drama que está no ar desde outubro. A atriz Hiromi Kitagawa faz a protagonista, uma Office Lady de mente um tanto pervertida que trabalha para uma empresa de computadores e mídia relacionada. Metida no meio de um triângulo amoroso, seu marido subitamente é acometido por uma estranha doença que o impede de ejacular com o sexo. Na foto você confere o trabalho da autora em Angel Corp.

Novo trabalho da criadora de Karekano

Masami Tsuda, a mangaká de Karekano irá iniciar uma nova série na edição da LaLa desse mês. Trata-se de Eensy-Weensy Monster que conta a história de uma garota, Nanaka, que leva uma vida escolar comum e alegre junto com seus (suas) melhores amigos(as). Só que a chegada de Hazuki, arqui-rival dos tempos de primário, faz com que a raiva contida pela garota se materialize em um misterioso monstro.



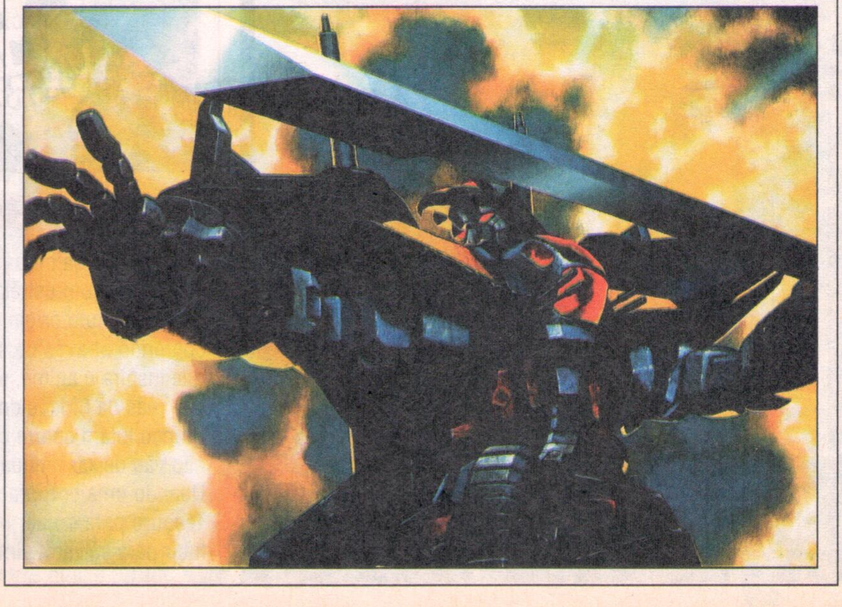


2ª TEMPORADA DE BLACK LAGOON

'BLACK LAGOON The Second Barrage' já está sendo exibido no Japão. O plot da seqüência da série de televisão cobre os arcos de história "Bloodsports Fairytale", "Greenback Jane" e "Fujiyama Gangsta Paradise" que apareceram no mangá. O website oficial é www.blacklagoon.jp/

Novo animê baseado em Dancougar

Porque saudade não tem idade: no evento Charahobby 2006, ocorrido em Tóquio, o estúdio de animação Ashi Productions exibiu um interessante pôster que expõe os seus planos de produzir uma continuação à clássica série de mechas de 1985 "Super Beast Machine God Dancougar". Provisoriamente chamada de "Shin Dancougar", a nova série de TV será dirigida por Masami Obari (Fatal Fury, Gowkaizer). Não à toa: Obari foi, em um dos seus primeiros trabalhos, o mecha designer original do Dancougar de 1985. De acordo com a AshiPro, o projeto está em fase de pré-produção, ainda convocando seu staff de animação e produção, e consta que a série dará as caras em cerca de um ano. Do pôster, vários detalhes já foram oficializados: História de Takeshi Shudo (Nadesico) e Mitsui Hideki (Magikano), Character Design de Kazuko Tadano (Sailor Moon), Concept Design de Katsuji Murakami (Zeta Gundam), Mecha Design de Masami Obari e Koji Nakakita (Wandaba Style), Direção de arte de Shigeru Katsumata (Mazinger Z) e Produção de animação da Ashi Productions. ➤



Novo DiGi Charat

Para lembrar os fãs: um OVA surpresa de DiGi Charat foi exibido durante o evento TBS Anime Festa no Japão. Intitulado Winter Garden, A produção da J.C. Staff e com direção de Sakurai Hiroaki, o mesmo da série original apresenta uma Dejiko crescida e uma Puchiko de dez anos. Pegando a todos de surpresa, a primeira metade do OVA foi exibida no evento e agradou o público presente. Apresentado como um animê romântico com apenas alguns dos elementos de comédia da série original, a história ocorre durante o feriado do Natal, com ambas trabalhando em um café. Mas a surpresa vem do fato de que apesar das mudanças, o animê tinha tudo a ver com a série original. Os character Designs são de Shinya Hasegawa (Revolutionary Girl Utena), o Design de Arte é de Shichiro Kobayashi e a trilha sonora ficou a cargo da dupla Instant Cytron (Goro Nagase e Tomoko Kataoka). Na foto, a versão que marcou os fãs!

neo@animepro.com.br

Festival japonês reuniu astros do Metal

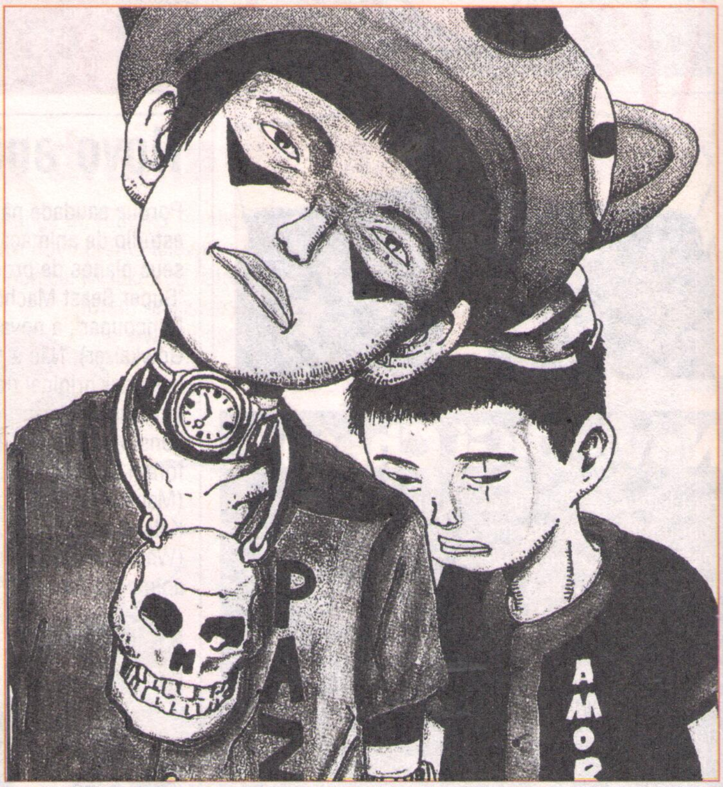
O festival japonês "LOUD PARK" reuniu astros do Metal mundial como Megadeth, Slayer, Dio, Angra, Anthrax, Children of Bodom e vários outros na cidade de Chiba, nos dias 14 e 15 de outubro. Duas grandes bandas japonesas também participaram: Dir en grey e Mucc. Ambas já participam de uma invasão japonesa à Europa e aos EUA lançando CDs, fazendo shows próprios e em festivais e colecionando ótimas críticas em veículos famosos da mídia como MTV e ABC Network.

Banda Kagerou encerra atividades

A banda japonesa Kagerou encerrará suas atividades em janeiro de 2007 após sete anos de carreira. Formado por Daisuke (vocal), Yuana (guitarra), Kazu (baixo) e Shizumi (bateria), Kagerou deixou em quatro álbuns (dos quais dois foram lançados na Europa), dezesseis singles e três vídeos uma obra misturando Visual Kei, Metal e rock retrô. O motivo para a separação do grupo não foi esclarecido. Porém, sabe-se que Daisuke tem uma doença no coração que a qualquer hora poderia desencadear uma crise fatal.

Mais mudanças no elenco de Nana

Com o segundo filme engatilhado para o final do ano, Nana, baseado no mangá de Ai Yazawa, tem mais um re-casting: Depois de perder Aoi Miyazawa, agora é Ken'ichi Matsuyama quem sai do elenco. No primeiro, ele interpretou Shin, o garoto que entra no baixo do Black Stone, banda da Nana. Para o lugar, foi escalado Kanata Hongou, que interpretou Ryoma Echizen, personagem principal no filme de Tennis no Oujisama. Ele ainda esteve em Moon Child (que ficou conhecido por juntar Gackt e Hyde em um filme) e em Returner, que foi distribuído aqui no Brasil. A mudança torna o personagem um pouco mais próximo do mangá, onde ele tem quinze anos. Matsuyama tem 21 e já não tem mais cara de garotinho. Pela seqüência da história, o personagem deve ter um pouco mais de destaque, o que também justificaria usar um ator mais conhecido e com mais apelo. Nana 2 estréia 9 de dezembro. Ainda dá tempo?



Preto e Branco versão animada

A adaptação da obra prima de Taiyo Matsumoto está em fase final de pós-produção. Com estréia confirmada no Japão para 23 de dezembro, Tekkon Kinkreet (título original) já tem um trailer circulando na internet que pode ser conferido através do site www.tekkon.net/site.html. Preto e Branco, o mangá que inspira o animê, é a história de dois garotos órfãos que vivem juntos nas ruas da Cidade do Tesouro. Heróis com nada de bom-mocismo, Preto e Branco lutam contra cultos religiosos, grupos rivais e até com a Yakuza – não vão deixar ninguém encaixá-los em algum padrão preestabelecido. Quando uma corporação chamada "Kiddy Kastle" tenta destruir a Cidade do Tesouro para erguer um ambiente corporativo, Preto e Branco vão ter que lutar para salvar a alma da cidade, e quem sabe, a deles próprios. NT www. Anime Pró Insider .com.br

Conquistando seu espaço!

Como todos notaram na edição anterior, aconteceu a estréia de uma seção (ainda não fixa) chamada MangáZONE, destinada a divulgar trabalhos de nossos leitores que buscam uma oportunidade neste difícil meio editorial. Como prometido, vamos dar algumas explicações:

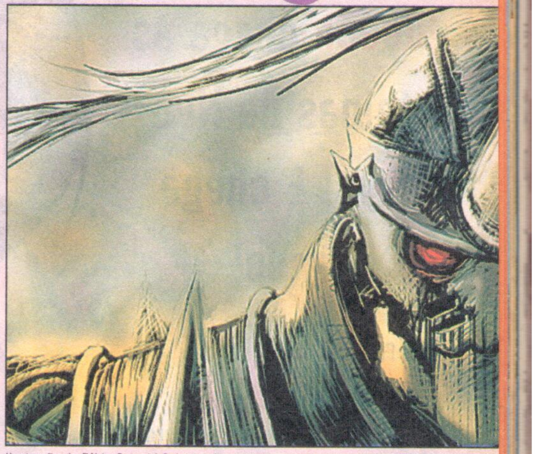


Ilustração de Fábio Satoshi Sakuda, desenhista e colaborador da Neo Tokyo

O conceito

A idéia básica é pra lá de simples, o artista ganha um espaço para divulgar seu trabalho que será visto por milhares de pessoas e, dependendo dos resultados junto aos leitores, pode ganhar uma seqüência oficial e remunerada, isso pode ocorrer tanto nas páginas da Neo Tokyo como – quem sabe – como um título próprio. É importante lembrar que essa apresentação não é remunerada e tem o intuito de apresentar novos talentos.

Experiências semelhantes, tive quando editei a revista Desenhe e Publique e Mangá e colaborei no projeto Graphic Talents (ambos da editora Escala) e, por isso, sei que no país há muitos talentos em busca de oportunidades. Quem sabe não estamos trilhando um caminho a seguir?

Como participar?

Basta enviar sua história (que deve ser auto-contida, ou seja, início, meio e fim) para nossa redação. É preciso seguir certas regrinhas e o envio do material não significa que o mesmo será publicado. Haverá uma triagem feita por nossa equipe para que apenas material com potencial apareça em nossas páginas. Em próximas edições, daremos dicas de como formular esta história e não esqueça, ainda não trata-se de uma seção fixa, portanto, não sabemos a regularidade da mesma. Tudo dependerá da participação dos leitores. ■NT

Participe

Envie o CD ou as páginas prontas para "NEO TOKYO – MANGÁZONE": Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP). Caso envie o arquivo digital, o formato deverá ser jpg, tiff, psd ou eps, 600 dpi de resolução e no formato 13,5 cm de largura x 20,5 cm de altura. Qualquer dúvida, mande um e-mail para: neo@animepro.com.br.

Atenção: O material é de responsabilidade do autor e o envio do trabalho à nossa redação nos autoriza automaticamente a usar a obra na Neo Tokyo.

Os PREFERIDOS do site...

ANIMÊ

01º - Naruto
02º - Cavaleiros do Zodíaco
03º - FullMetal Alchemist
04º - **Super Campeões**
05º - Bleach

MANGÁ

01º - Naruto
02º - FullMetal Alchemist
03º - Karekano
04º - Negima
05º - Cavaleiros do Zodíaco

➤ **Acesse nosso fórum: www.animepro.com.br/forum**

AP no Orkut!

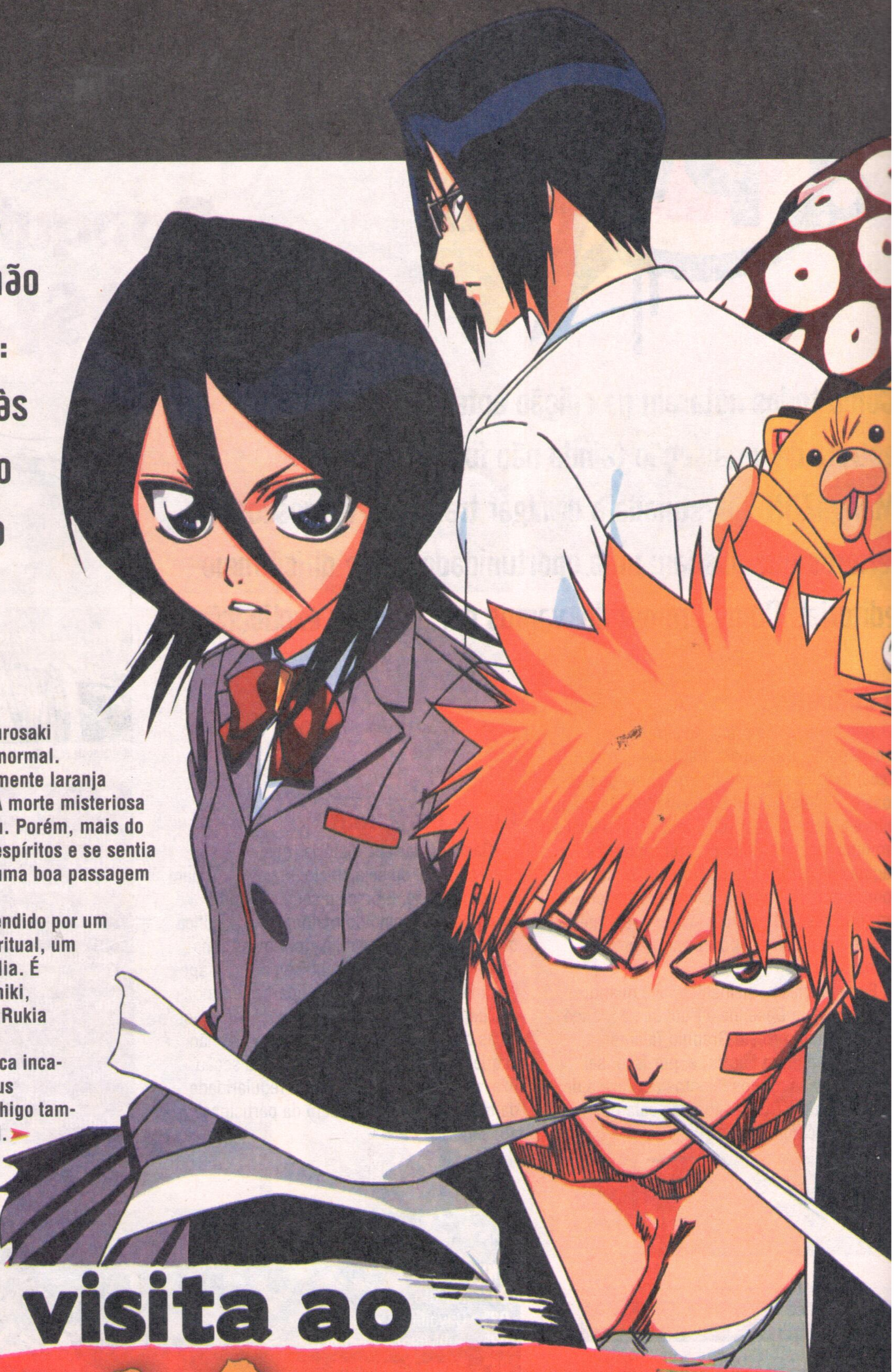
Acesse a comunidade do Anime Pró no Orkut:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

Atendendo aos pedidos (que não foram poucos): Bleach chega às páginas da Neo Tokyo! E chega detonando!

Por Fábio Satoshi Sakuda

O adolescente Ichigo Kurosaki nunca teve uma vida normal. Seus cabelos naturalmente laranja lhe causavam problemas. A morte misteriosa da mãe sempre o perseguiu. Porém, mais do que isso, Ichigo podia ver espíritos e se sentia obrigado a ajudá-los a ter uma boa passagem para o além.

Um dia, Ichigo é surpreendido por um ataque de um monstro espiritual, um Hollow, que ataca sua família. É quando conhece Rukia Kuchiki, uma shinigami. O dever de Rukia como Shinigami é deter os Hollows, mas quando ela fica incapaz de vencer, transfere seus poderes a Ichigo. Assim, Ichigo também se torna um Shinigami. ➤



Uma visita ao Soul Society

Bastidores

Bleach é o segundo mangá seriado de Taito Kubo, nome fictício de Noriaki Kubo, nascido em Hiroshima. Membro do clube de animê de seu colégio, Kubo criou seu primeiro mangá ainda nessa época, o Zombie Powder, que viria a ser serializado na Shonen Jump, com quatro volumes.

Mas o primeiro trabalho profissional de Kubo foi um mangá curto, Ultra Unholy Hearted Machine, que ele enviou ao concurso Osamu Tezuka de novos talentos, em 1996. No mesmo ano, ele publicou sua história, seguida de mais duas histórias fechadas, até acertar a publicação em série de Zombie Powder, que teve um final precoce por causa da impopularidade entre os leitores.

A história de Ichigo estreou em 2001 e já conta com 23 volumes encadernados, os tankohons. Já ultrapassou os 200 capítulos de histórias semanais e ainda não tem previsão de acabar. O sucesso de Bleach no Japão foi imediato, sendo logo alavancado a um dos títulos mais populares da antologia, atrás apenas de One Piece e Naruto.

Curiosamente, Bleach já havia sido vetado pela editora anteriormente. A história foi o primeiro trabalho de Taito Kubo para o concurso da Shueisha, mas não passou por ser muito parecido com outro título que a editora publicava na época, YuYu Hakushô, de Yoshihiro Togashi. Nessa época, Akira Toriyama, autor de Dragon Ball Z e um dos juízes do concurso, teria mandado uma carta de encorajamento a Kubo, onde ele dizia que havia gostado muito de Bleach, campeão em sua opinião, e esperava novos trabalhos do artista.

WEEKLY JUMP
40
230円
アニメ特別編大上映!!
熱き心に荒ぶる魂!!
新たなる戦いへ
一護見参!!!
連載4周年記念!!
BLEACH
JUMP GAME WORLD

Esse mangá se destacou por seu design, brincando com números de capítulos e títulos de forma visual, mesclando alguma tobira (página de abertura, em geral uma espécie de pôster) com a informação. Outro fator visual foram os grandes quadros horizontais seguidos de espaços vazios com algum texto, simulando um efeito cinematográfico para momentos mais tensos da história. O estilo descolado dos personagens e suas roupas, sempre espelhando tendências atuais também se destacam. Alem disso, Kubo utiliza termos em inglês e espanhol, tanto no título da história quanto em objetos e personagens importantes da história.

Bleach ganharia, em 2005, o prêmio de Melhor Mangá para público juvenil masculino, no 50º Shogakukan Manga Sho, premiação da editora Shogakukan.

O animê não demoraria a sair. Em outubro de 2004, a versão animada de Bleach iria ao ar, na TV Tokyo e canais afiliados. O estúdio de produção, o requisitado Studio Pierrot, também havia produzido YuYu Hakushô, Naruto e Urusei Yatsura anteriormente, além da animação de Bleach especialmente feita para o Jump Fest, um evento da revista que costuma fazer testes de animações de mangás com potencial para ser transformado em animação. Curiosamente, o personagem Kon dessa animação recebeu voz de seu criador, Taito Kubo.

Um grande problema aconteceu com a animação. A história avançou tão depressa, que logo já havia alcançado a trama do mangá. Por isso, os fãs que acompanhavam pelos tankohons, que ficaram com a história atrasada em relação ao animê, mandaram toneladas de cartas reclamando. O ciclo comum tem a história que semanalmente é publicada na Shonen Jump, seguido pelo tankohon, que compila oito histórias em um volume, para então virar animação.

Para resolver, o Studio Pierrot criou uma nova saga somente para o animê, o arco dos Bounds, que ao contrário de muitas histórias feitas para aumentar o animê, teve uma boa aceitação dos fãs, que aprovaram a história.

A animação teve tanto sucesso quanto seu mangá e, em 2006, recebeu seu primeiro longa-metragem, BLEACH - Memories of Nobody. Na TV, já saíram quase 100 capítulos (94 enquanto esta matéria estava sendo escrita). O diretor é o experiente Noriyuki Abe, de Saber Marionette, GTO e YuYu Hakushô. ➤

O cenário

VIOLENT BEAR

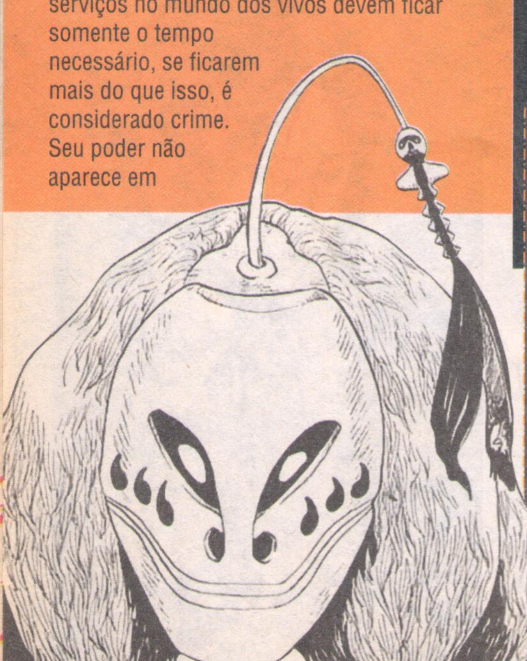
No mundo de Bleach, todas as pessoas que morrem vão para o Soul Society, após passar por um ritual chamado Konso, onde um shinigami, um espírito da morte, faz a passagem da alma. Enquanto o Konso não acontece, os espíritos têm em seu peito uma corrente que os liga a alguma coisa no mundo físico. Se seu corpo não morreu, essa corrente é ligada ao corpo. Mas pode estar presa a algum objeto ou lugar. Essa corrente se chama Inga no Kusari, e quando quebrada antes da passagem, a alma se torna um Hollow.

Hollow são demônios que se alimentam de almas. Eles habitam um lugar chamado de Hueco Mundo e costumam ter uma máscara cobrindo seu rosto humano. Como os outros espíritos, eles não podem ser vistos por humanos normais. Hollows nascem de almas humanas que não foram levadas ao Soul Society, chamadas de Plus. Para um Plus se tornar um Hollow, leva meses, talvez anos, mas esse processo pode ser adiantado quebrando sua Inga no Kusari.

Hollows ainda podem se unir em um único corpo mais poderoso, chamado Menos, ou tirar quase tudo de sua máscara para se tornar um Arrancar, uma manifestação rara e poderosa de Hollows que demonstram habilidades de shinigami.

Parte do trabalho dos shinigamis é derrotar esses Hollows e levar suas almas para o Soul Society ou para o Inferno. Os shinigamis são uma casta alta entre os espíritos, que têm a responsabilidade de controlar os outros espíritos para manter a ordem tanto entre os vivos quanto entre os mortos. Os shinigamis encarregados de serviços no mundo dos vivos devem ficar somente o tempo necessário, se ficarem mais do que isso, é considerado crime. Seu poder não aparece em corpos físicos, então, quando Ichigo precisa usar seus poderes, ele precisa abandonar seu corpo e se tornar apenas espírito. Em Bleach, esses espíritos têm forma de samurais, com kimonos pretos e espadas especiais, chamadas de Zanpakuto.

As Zanpakutos são uma forma visível da energia espiritual de cada shinigami, e costumam ser tão grandes quanto o poder de seu mestre. Porém, shinigamis com um controle maior de poder conseguem controlar a forma de sua Zanpakuto, em tamanhos menores. Além disso, cada Zanpakuto tem duas formas:



Shikai

É a forma que a espada ganha quando seu mestre aprende o nome de sua Zanpakuto. Além da forma, os poderes também aumentam, dando uma ou mais habilidades especiais ao seu mestre.

Bankai

É a forma definitiva que poucos shinigamis alcançam. Necessita de muito poder e controle para liberar o espírito de sua espada e, depois, muita habilidade para sobrepujar o poder de sua arma. Somente estando acima de sua Zanpakuto é que um shinigami pode liberar sua última forma, onde seu poder aumenta de cinco a dez vezes. Para alguns, essa forma ainda faz algumas mudanças físicas.

Cada Zapakuto tem uma personalidade própria, além de um universo interior e um nome, o que torna cada uma delas única e muito mais do que uma arma, um aliado bem próximo dos shinigamis.

No mundo dos vivos, antigamente, os shinigamis ainda contavam com a ajuda dos Quincy, um povo naturalmente apto espiritualmente a enfrentar os Hollows, apesar de ainda vivos. Com armas feitas a partir de energia espiritual canalizada de espíritos poderosos próximos, os Quincy foram parceiros dos shinigamis, até serem quase extintos.

As quatro sagas de Bleach

No animê, a história de Bleach foi dividida em quatro arcos principais de histórias, que contam partes especificas da saga de Ichigo Kurosaki. O mangá já foi além, com o Arrancar Hen, o arco atual, que ainda está em produção.

Shinigami Taikouhen

A origem de Ichigo e seu aprendizado básico sobre sua nova condição, as novas amizades e sua luta contra os Hollows que vivem no mundo dos vivos é contado no arco "Substituto de Shinigami".

Soul Society Totsunyuhen

Essa é a história que nos apresenta ao Soul Society e aos poderosos Capitães do Gotei 13 Tai, no arco Entrando no "Soul Society".

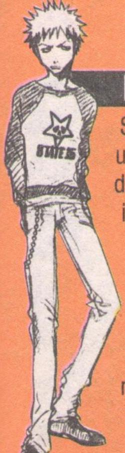
Soul Society Dasshutsuhen

Esse é o arco que mostra a "Fuga de Soul Society", fechando a maior história de Bleach.

Bound hen

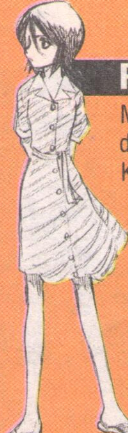
Original do animê, essa saga nos apresenta aos Bound, seres humanos que vivem eternamente comendo almas humanas.

Os personagens centrais



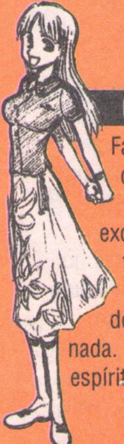
Ichigo Kurosaki

Sisudo e mal-encarado, esconde uma boa alma por trás da fachada de durão. Além disso, é muito inteligente. Mas sempre precisou enfrentar muitos problemas por causa de seu cabelo naturalmente laranja que, no Japão, dá uma aparência de bad boy. Ichigo se torna um shinigami num encontro com Rukia, que divide seus poderes com ele. Mas Ichigo se mostra um shinigami muito poderoso, surpreendendo até mesmo outros shinigamis.



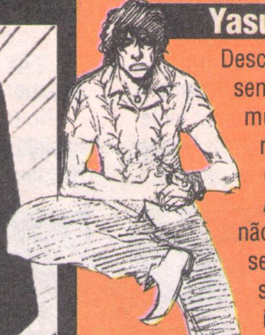
Rukia Kuchiki

Muitas vezes rude, outras vezes doce, Rukia pertence ao clã Kuchiki, um dos mais tradicionais clãs do Soul Society. Sua idade avançada em relação aos vivos e o fato de não ter tido muito contato com o mundo dos vivos, torna Rukia muito curiosa em relação ao mundo, tentando aprender gírias e maneirismos dos jovens de hoje com mangás e televisão. Ela adora desenhar, apesar de desenhar mal e também gosta de coelhinhos.



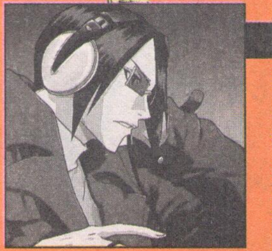
Orihime Inoue

Faz o tipo bobinha doce, mas, apesar de sua inocência, Orihime é uma das mais inteligentes de sua escola. Suas excentricidades costumam assustar tanto quanto seu rosto bonitinho e seu jeito meigo encantam. Ela gosta de Ichigo, apesar dele não perceber nada. E também tem sensibilidade com os espíritos, podendo sentir sua presença.



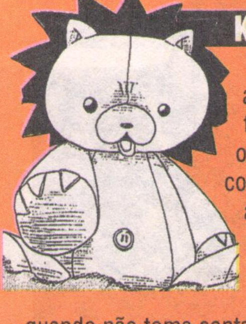
Yasutora "Chad" Sado

Descendente de mexicanos, Chad sempre se destacou por ser muito alto e por aparentar ser muito mais velho que os garotos de sua idade. Aprendeu com seu avô que não deve ser violento, sempre sendo muito gentil com as pessoas, apesar de sua aparência intimidadora.



Uryu Ishida

Em geral tímido, Uryu prefere aparentar o tipo silencioso, como se sua timidez fosse um charme. Ele nos é apresentado como o último dos Quincy e cria uma rivalidade com Ichigo. Apesar de sua pose de mau, seu hoobie é corte e costura.



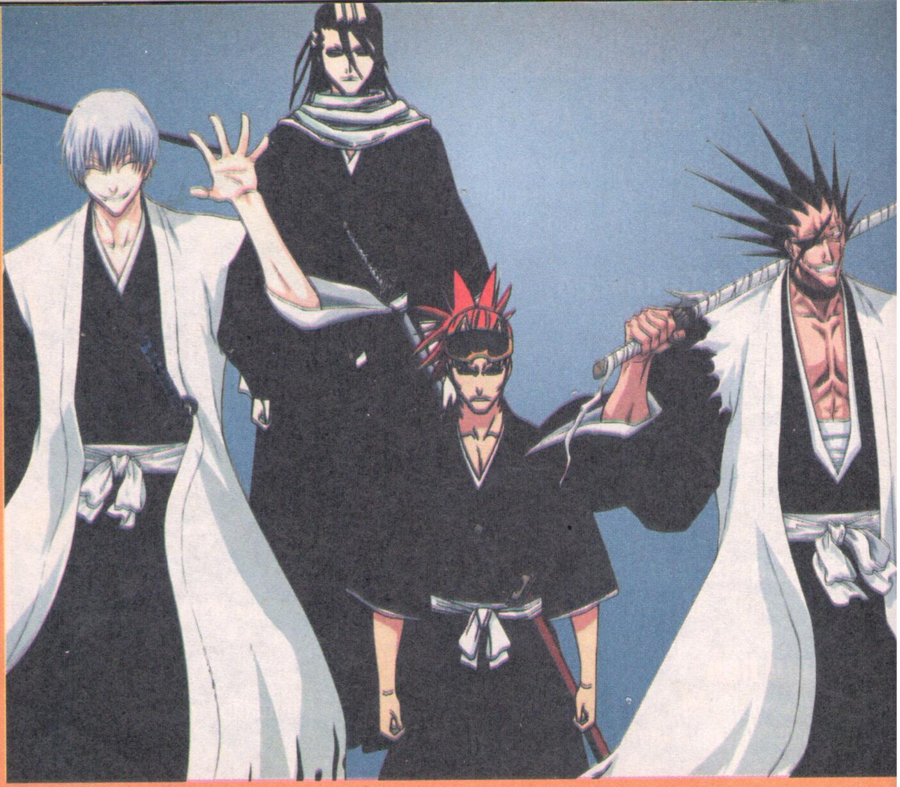
Kon

Um kaizo konpaku, almas criadas para se tornarem armas para os shinigami, tomando corpos mortos e aumentando suas habilidades físicas. Kon é um dos últimos restantes e, quando não toma conta do corpo de Ichigo, usa um ursinho de pelúcia como hospedeiro. É o elemento cômico da história. ➤

O Soul Society

No mundo dos espíritos, a ordem é mantida pelos shinigamis, uma elite militar que controla tanto os espíritos em seu mundo quanto os que ainda habitam o mundo dos seres vivos. Eles são compostos em geral, de almas mais elevadas que as almas humanas comuns.

Dentro do Soul Society, a política é decidida pela Câmara 46 Central, integrada por 40 sábios e 6 juízes, que tomam todas as decisões importantes no controle do mundo espiritual. Suas ordens são definitivas e indiscutíveis, tendo de ser executadas à risca, sem direito a negociação, até mesmo dos shinigamis. A Câmara fica trancada num salão chamado Seijotokyorin e ninguém pode entrar ou sair de lá sem uma permissão especial. Entre os vários poderes da Câmara está o de julgar e sentenciar as almas, inclusive de shinigamis.



A força militar no mundo espiritual é controlada pelo Gotei 13 Tai, treze equipes, cada qual com o seu papel, que controla as camadas inferiores. Cada grupo tem centenas de membros, mas existem apenas vinte posições de liderança. As posições inferiores podem ter mais de uma pessoa representando, mas raramente posições da metade superior dividem o assento.

No topo de cada divisão, temos um capitão e um tenente, considerados não só os mais respeitados dentre eles, mas também, os mais fortes e poderosos. Isso porque a posição de capitão é conquistada somente com enormes provas de força, relatadas e testemunhadas por pessoas de igual ou maior poder. Um capitão sozinho pode enfrentar vários tenentes e isso sem usar todo seu potencial. E um tenente é indicado a esse posto por ser o mais destacado membro de sua divisão. O nível de poder qu separa um soldado de um tenente é enorme assim como o que separa um capitão de um tenente. Mas não é só o poder que lhe dá essa posição. Capitães e tenentes também têm conhecimentos maiores e uma habilidade maior em todas as técnicas dos shinigamis: Zanjutsu (técnicas de espada), Hakuda (técnicas de combate corporal), Hoho (técnicas de movimentação) e Kido (técnicas espirituais).

Acima de Gotei 13 Tai está o general Shigekuni Yamamoto Genryusai. Ele é quem controla todas as treze divisões, sendo uma das poucas pessoas que está num nível de poder superior aos capitães.

O Gotei 13 Tai está dividido assim:

1ª Divisão - General Shigekuni Yamamoto Genryusai, tenente Chojiro Sasakibe
2ª Divisão - Capitão Soifon, tenente Marechiyo Omaeda
3ª Divisão - Capitão Gin Ichimaru, tenente Izuru Kira
4ª Divisão - Capitão Retsu Unohara, tenente Isane Kotetsu
5ª Divisão - Capitão Sousuke Aizen, tenente Momo Hinamori
6ª Divisão - Capitão Byakuya Kuchiki, tenente Renji Abarai
7ª Divisão - Capitão Sajin Komamura, tenente Tetsuzaemon Iba
8ª Divisão - Capitão Shunsui Kyoraku, tenente Nanao Ise
9ª Divisão - Capitão Kaname Tosen, tenente Shuhei Hisagi
10ª Divisão - Capitão Toshiro Hitsugaya, tenente Rangiku Matsumoto
11ª Divisão - Capitão Kenpachi Zaraki, tenente Yachiru Kusajishi
12ª Divisão - Capitã Mayuri Kurotsuchi, tenente Nemu Kurotsuchi
13ª Divisão - Capitão Jushiro Ukitake, tenente Kaien Shiba

Bleach Musical

Com o sucesso de vários musicais baseados em mangá, principalmente o de Tennis no Oujisama, título que divide as páginas da Shonen Jump com Bleach, logo se cogitou usar o visual descolado e o cenário da história em um musical. Rock Musical Bleach adapta a história criada por Taito Kubo para os palcos e fez muito sucesso em sua primeira apresentação, na segunda metade de 2005. Uma nova peça foi criada para janeiro de 2006 e as últimas apresentações de Rock Musical Bleach - The Dark of Bleeding Moon terminaram recentemente.

No musical, Ichigo foi interpretado por Tatsuya Isaka, do tokusatsu Genseishin Justilizer e sua continuação, Chouseikantai Seizer X.

Mesmo no palco, a turma de Kurosaki se deu muito bem, o que rendeu um DVD que reproduz o musical. No entanto, a história não é a mesma dos mangás e da TV. A história do musical corta muita parte da trama, indo direto para a Saga do Soul Society, cortando também vários personagens importantes, como Inoue, Chad e Ishida. Em compensação, a maior parte dos capitães e tenentes estão presentes.

Bleach Games

Os vários jogos de Bleach inundaram os principais sistemas de videogame. Curiosamente, Bleach começou sua investida no mundo dos games no PSP, sistema portátil da Sony. Bleach - Hit the Soul é um game de luta poligonal, com comandos simples e fácil de jogar. Ganhou duas continuações, a última, em julho de 2006.

Além do PSP, Bleach ainda apareceu nas telinhas do Nintendo DS, do Game Boy Advanced, do Game Cube, do Playstation 2 e será o primeiro game saído de mangá para a próxima geração de games, com Bleach Wii, para o novo sistema da Nintendo.

Os jogos para Playstation e PSP foram desenvolvidos pela Sony Computer Enterteinment e os dos sistemas da Nintendo, pela antiga rival, Sega.

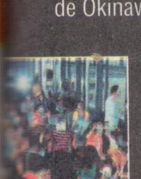
Bleach CD

Também existem quatro CDs com histórias inéditas, que acompanharam edições especiais de lançamento do DVD do animê de Bleach. Os DVDs do animê estão divididos por arco de história e cada DVD inicial de cada arco continha um dos DVDs.

Os temas de Bleach

Como qualquer outra adaptação de mangá de sucesso, o animê de Bleach teve grandes nomes envolvidos em sua trilha sonora, além de divulgar alguns novos talentos.

O animê começou com "Astarisku", do fenômeno da época, a banda de Okinawa, Orange Range, que saía de uma seqüência de sucessos com temas para filmes. "Astarisku" foi sucesso por várias semanas. Já no fechamento, Bleach contou com a nova cantora Rie Fu, que estreava com "Life is Like a Boat". A cantora, que acabava de voltar de uma temporada de estudos na Inglaterra, também deve seu sucesso a Bleach.



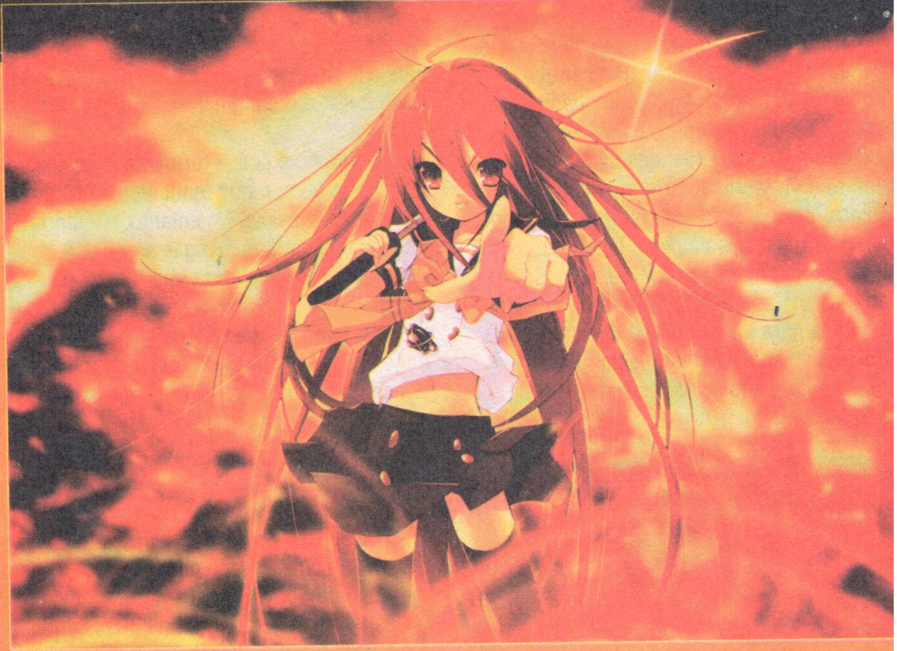
"D-tecnolife", da banda UVERworld entraria no lugar de Orange Range, com "Sankyu (Thank You)", do HOME MADE Kazoku fechando. A abertura se manteria por um tempo, enquanto o HMK daria lugar a sul-coreana Yun'na, com "Houkiboshi" e Skoop on Somebody, com "happypeople".

O High and Might Color, que havia estreado com sucesso na trilha de Gundam Seed, viria a substituir o sucesso de "D-tecnolife" com a música "Hitotaba no Hana". O fechamento estaria por conta de YUI, que também saía de um grande sucesso. Estreando com o tema da novela Fushigi no Gene que se chamava "Feel My Soul", YUI ficou conhecida por sua voz, que era comparada com a de anjos. O seu terceiro single, "LIFE" ficou por pouco tempo, sendo substituído por "My Pace", do Sunset Swish, que havia feito trilha para o animê Bouken Ou Beat.

A abertura mais recente de Bleach é "TONIGHT TONIGHT TONIGHT" do Beat Crusaders, conhecidos pela produção musical do animê BECK. O encerramento que entrou junto do foi "HANABI", do Ikimonogakari, seguido pelo atual, "MOVIN!!", de Takaya. ➤

Cópias de Bleach

Tudo que faz sucesso precisa de umas cópias, pra ostentar sua pose. Bleach tem a sua. Shakugan no Shana é a versão otaku de Bleach. Traço mais bonitinho, protagonista banana, mas o mesmo background, com uma batalha entre seres que comem almas humanas e guerreiros armados. No caso, SnS tem um início muito parecido com o de Bleach, com cenas idênticas e a personagem Shana, que é uma Rukia para dojinshis, fazendo o tipo "Tsundere", que no Japão identifica as garotas que posam de duronas, mas se derretem em certos momentos e ficam com vergonha.



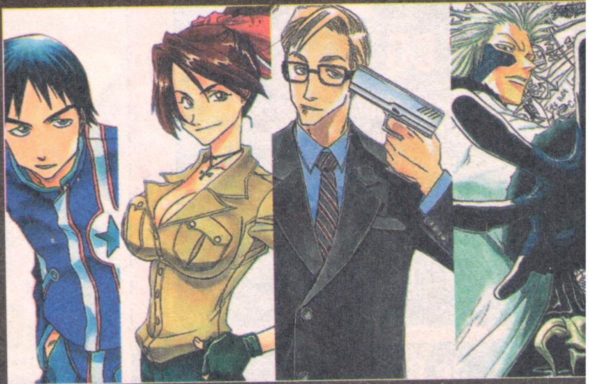
Esse mangá se originou de uma série de livros de 2002, um ano após a estréia de Bleach, tempo que já havia firmado o título como sucesso na Shonen Jump. O Mangá de SnS só viria em 2005 pela mesma editora do livro, a Media Works, conhecida como editora dos otakus, com vários mangás feitos sob medidas para os mais hardcore. Os títulos são basicamente dojinshis (fanzine) profissionais, com muito fã service e personagens típicas. Shakugan no Shana ainda terá um Movie e uma série de OVA, dando continuidade ao animê, que passou em um número limitado de filiais da TV MBS e no canal pago Animax. Atualmente, Bleach ainda segue com um grande sucesso no Japão, tanto com seu mangá quanto com seu animê e dentro de outras mídias também. Não existe previsão de terminar tão breve.

Shinigami no mundo real

O termo shinigami estende seu sentido para qualquer espírito que tem seu objetivo na morte das pessoas. Curiosamente, o xintoísmo, religião de maior influencia no Japão, não tem referências a algum shinigami, mesmo tendo crenças a espíritos da morte. O termo teria sido criado com a vinda de outras religiões e culturas, que apresentavam representações físicas do espírito da morte, e agregada à cultura japonesa.

No Japão, se acostumou a representar os shinigamis em roupas tradicionais japonesas, os kimonos, só que com uma diferença. O lado esquerdo do kimono vai de encontro ao corpo, coberto pelo lado direito, o contrário do que é tradicionalmente feito. Por isso, a ordem ao fechar os kimonos é considerada muito importante, dizendo que dá azar fechar seu kimono da forma errada. É uma simbologia que significa vida e somente os mortos têm seus kimonos fechados no outro sentido.

Porém, os shinigamis não são considerados espíritos malignos. Eles estão no mundo para cumprir seu trabalho, fechando o ciclo da vida para alguém.



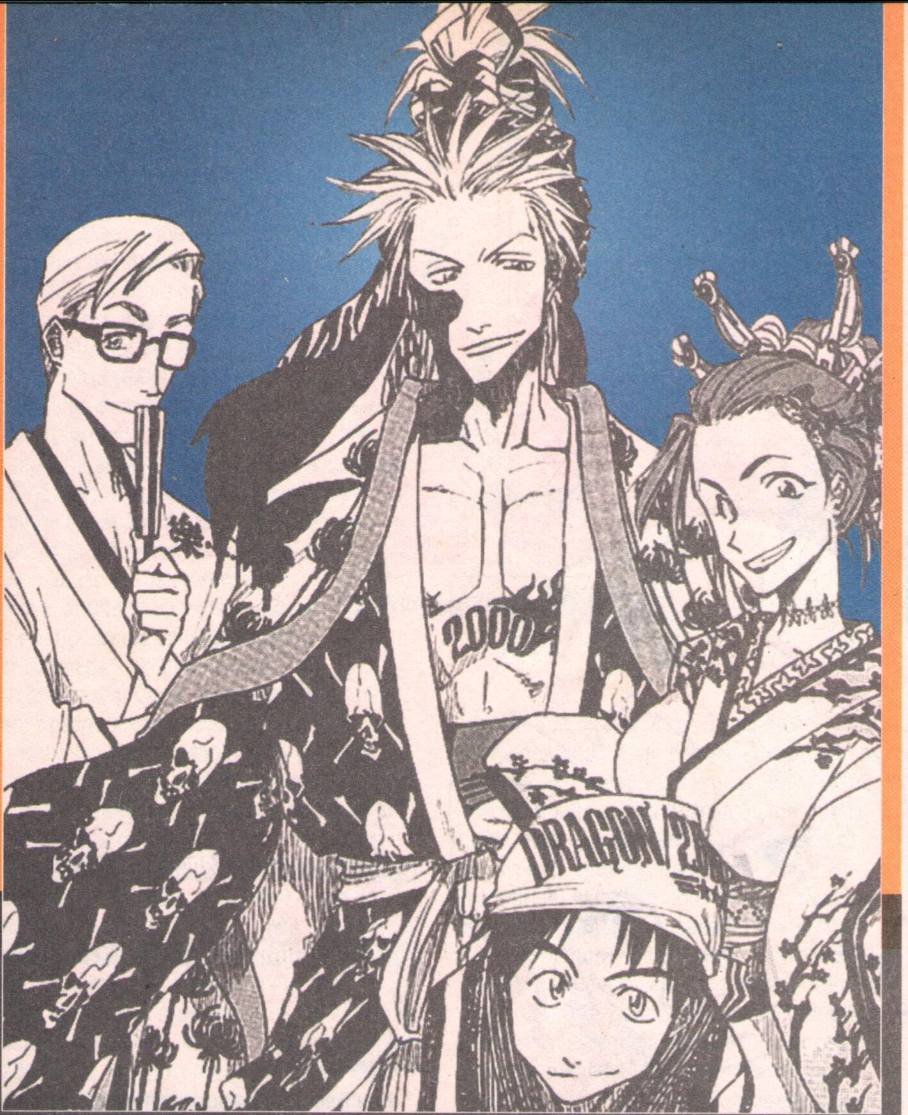
REVIEW

Zombie Powder

Taito Kubo foi um garoto como muitos que devem ler ess revista. Ele assistia muitos animês, gostava muito deles e faz seus dojinshis com seus amigos. Na época do colégio, ele imaginou o cenário de Zombie Powder.

Com toda a fórmula dos mangás de aventura, Zombie Powder nos transporta para um mundo futurista apocalípt co, com toques de faroeste e sobrenatural. A idéia era sim ples: juntar uma turma com vários personagens e fazer un busca pelo mundo fantástico da história, atrás do Zombie Powder, um pó místico que revive os mortos e dá imortali dade aos vivos.

Não são poucos os mangás assim. Aliás, um dos mais famosos é Dragon Ball, um sucesso mundial e inconfundíve Mas não é exatamente demérito seguir uma fórmula, ainda mais uma bem sucedida. One Piece faz isso, aliás, muito me lhor que o original. Zombie Powder já mostrava muito do ur verso de Taito Kubo, com seus nomes em inglês e espanhol seus personagens meio carrancudos, mas boa gente...


2000
DRAGON/2

Nosso protagonista aqui é Ganma Akutabi, um Powder Hunter e também um caçador de recompensas. Ele tem um braço e metade do peito feito de metal e usa seu membro biônico para pegar balas com as mãos. Ele também domina uma técnica secreta de espadas, vinda do Oriente, em que poucos conseguem se tornar mestres.

Ele tinha em sua cola o bom e velho sidekick, um garoto ajudante, nesse caso, papel de John Elwood Shepperd, um batedor de carteiras que pretende reviver sua irmã com o Zombie Powder.

Ainda tinha o parceiro de Ganma, C. T. Smith, um atirador profissional que anda vestido como banqueiro de filme de velho oeste, com uma pasta inclusive, e uma jornalista peituda, Wolfgangina Lalla Getto, que escreve artigos sobre criminosos e está em busca de uma forma de salvar seu irmão, que está em coma.

A salada mostra muito da influência de Kubo, com Rurouni Kenshin, Dragon Ball, YuYu Hakushô, mas o que prejudicou o trabalho acabou sendo a inexperiência de Kubo na época. Ocupado demais em tentar ser legal, em fazer seu mangá parecer com os seus mangás favoritos, Kubo esqueceu de dar sua personalidade, o que seria o ponto crucial do sucesso de Bleach. Resultado: o mangá acabou de forma precoce. Com quatro volumes, o trabalho inicial como profissional daquele que iria criar um dos melhores mangás da revista mais popular do Japão, acabou sem deixar saudades. Além disso, acabou sem fechar a história. A turma de Ganma nunca viu o tal Zombie Powder, que no final das contas, nunca ficou muito claro do que se tratava.

Mas Bleach tratou de alavancar as vendas de Zombie Powder, que conseguiu subir junto com o sucesso. Esse sucesso momentâneo teria dado a chance de Zombie Powder ser animado para um evento especial da Shonen Jump, num vídeo que somente quem foi a Jump Festa viu.

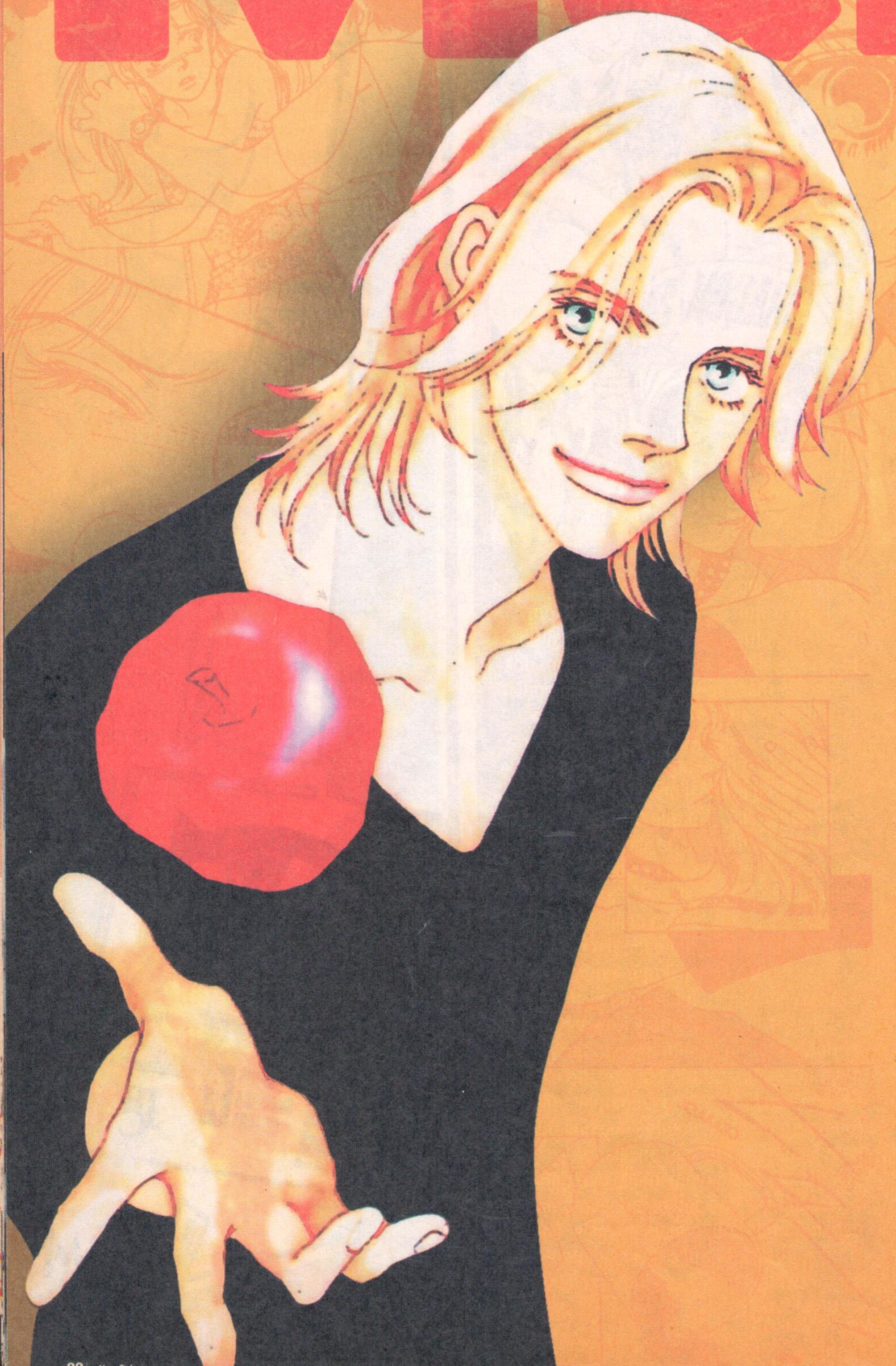
E foi assim que Zombie Powder se tornou "cult", no sentido de não ter se vendido, mas ser adorado por uns, no caso, fãs de Bleach. E ZP não é completamente ruim, tem bons momentos e segue muito bem a cartilha, até ser cancelado.

Fora do Japão, somente EUA e Canadá viram Zombie Powder, nem mesmo países que importam muito mais mangás, como França, Coréia do Sul e Itália se interessaram em publicar. Seria impossível vir ao Brasil?

Agora, ficou fácil completar sua coleção de MANGÁS...
Na loja virtual da Comix você encontra tudo de maneira prática e rápida... e o melhor, compra com apenas um clique!
COMIX
Conrad Editora
Panini Comics
Mythos Editora
Animanga
Opera Graphica Editora
Editora Escala
JBC
www.comix.com.br

Por Valéria Ferna

Mars



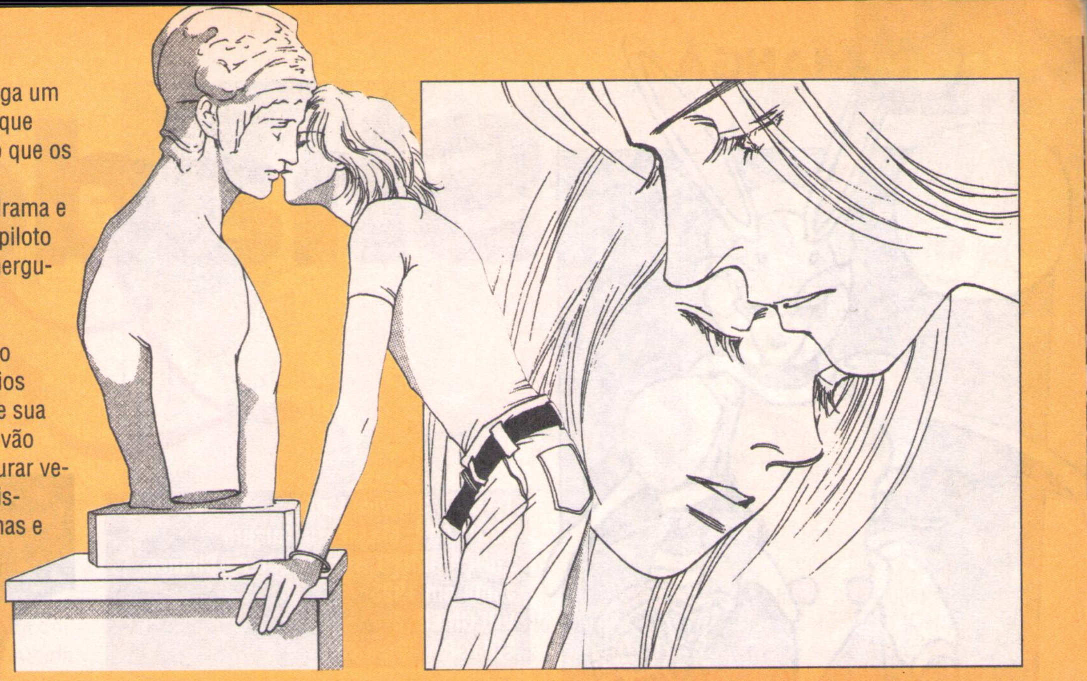
TITULO: Mars
PUBLICAÇÃO: 1996-2000
VOLUMES: 15 volumes encadernados
e 1 gaiden
REVISTA ORIGINAL: Betsufure
MANGAKÁ: Fuyumi Souryo

Sinopse

Kira Aso é uma adolescente muito t
e que tem na arte a sua única paixão.
Kashino Rei faz o gênero rebelde, parti
de corridas de moto e muitos vêem ne
futuro marginal. Estudam na mesma e
mas o popular Rei nem percebe que Ki
existe. Os dois, aliás, não têm nada em
comum, mas, contra todas as expectat
acabam se aproximando graças a uma
tua do deus da guerra romano, Marte,
Mars do título, que está no estúdio da
la. Kira pede que Rei pose para ela, su
entre os dois uma amizade que se tran
ma em amor. Juntos os dois adolescen
conseguem a força necessária para co
frontar os fantasmas do passado e viv
a vida intensamente.

Resenha

Mars é um mangá de quinze volume
foi publicado na revista Betsufure, a me
de Peach Girl. A autora Fuyumi Souryo
tinha publicado outras séries de muito
sucesso em seu país, mas Mars é a ob
a projetou fora do Japão, tendo sido pu
da nos EUA, na Itália e na França.
Direcionada a um público no final da ad
lescência, Mars é narrado, na maioria d
tempo, sob ponto de vista de Kira, a ga



aparentemente tímida, mas que carrega um grande segredo. É uma protagonista que cresce ao longo da história e acredito que os leitores e leitoras cresçam com ela.

Em Mars, autora junta romance, drama e uma pitada de aventura, já que Rei é piloto de motos, aproveitando ainda para mergulhar fundo no psicológico das personagens, seus traumas, problemas de relacionamento familiar e ajustamento social. Tanto Rei quanto Kira têm sérios problemas emocionais, e por meio de sua amizade e posterior romance ambos vão começar a superar os problemas e curar velhas feridas. A autora não se perde discutindo bobagens ou fazendo piadinhas e Mars toca em questões bem sérias como abuso sexual dentro da família, adultério, suicídio e outras coisas que muita gente não espera ver retratada – com seriedade – em um quadrinho. Claro, há humor, mas tudo bem dosado e com muita elegância.

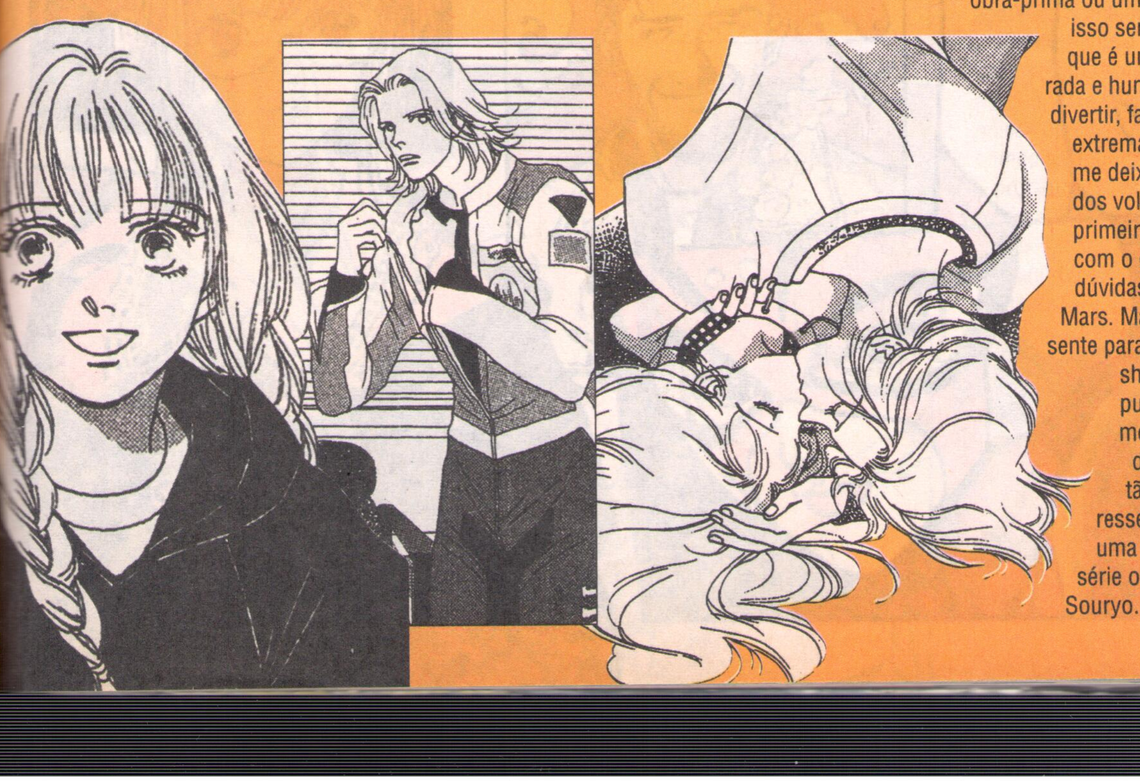
Rei é um garoto problema, é verdade, mas ele tem fortes razões para isso. Mesmo parecendo rude, ele é capaz de se encantar com a beleza de um rascunho e trata Kira com tanta gentileza e cuidado. Mesmo em seus momentos mais violentos – com os outros, nunca com a moça – não temos como não gostar dele. Isso não impede, claro, que torçamos para que ele se conserte. Aliás, até o próprio Rei se conscientiza dessa necessidade. Já Kira, apesar de tímida e reprimida, se descobre capaz de ser corajosa e enfrentar desafios que antes sequer poderia sonhar. As personagens secundárias – que são poucas – têm seu encanto, sem nenhum espaço para caracterizações rasas ou maniqueístas. Ninguém é totalmente bom ou mal, e todos têm uma chance de rever as suas atitudes.

A trama também toca em um tema espinhosíssimo, o abuso sexual dentro da família, que muitas vezes é tratado com muita hipocrisia e até desrespeito em alguns mangás, em especial quando os envolvidos são um adulto e uma criança ou pré-adolescente. Falo isso porque, não raro, o "homem mais velho" é apresentado como um belo bishounen. Assim como ocorre em Peach Girl, Mars apresenta a questão como deve ser e, não, com cores CLAMP. A coisa não é diluída, a violência está bem caracterizada e a dor das vítimas, também. Lendo Mars, eu imagino o quanto ele poderia ter ajudado algumas meninas japonesas e talvez ajudasse muita gente no Brasil também. Outro ponto interessante, é que em Mars não existe lengalenga, vai e volta, quando o assunto é o romance das protagonistas. Todo mundo sabe que os dois vão ficar juntos desde o começo e somente a morte poderá separá-los.

A única coisa que talvez alguns fãs da cultura japonesa possam ver como ponto negativo, é o fato da autora não carregar na caracterização nipônica. Por exemplo, na escola não se usa uniformes e nada a não ser os nomes das personagens nos lembra que estamos no Japão. Assim, Rei poderia ser Paul, John, Jacques, Kurt, Sérgio, ou ter qualquer nacionalidade ocidental sem nenhum problema.

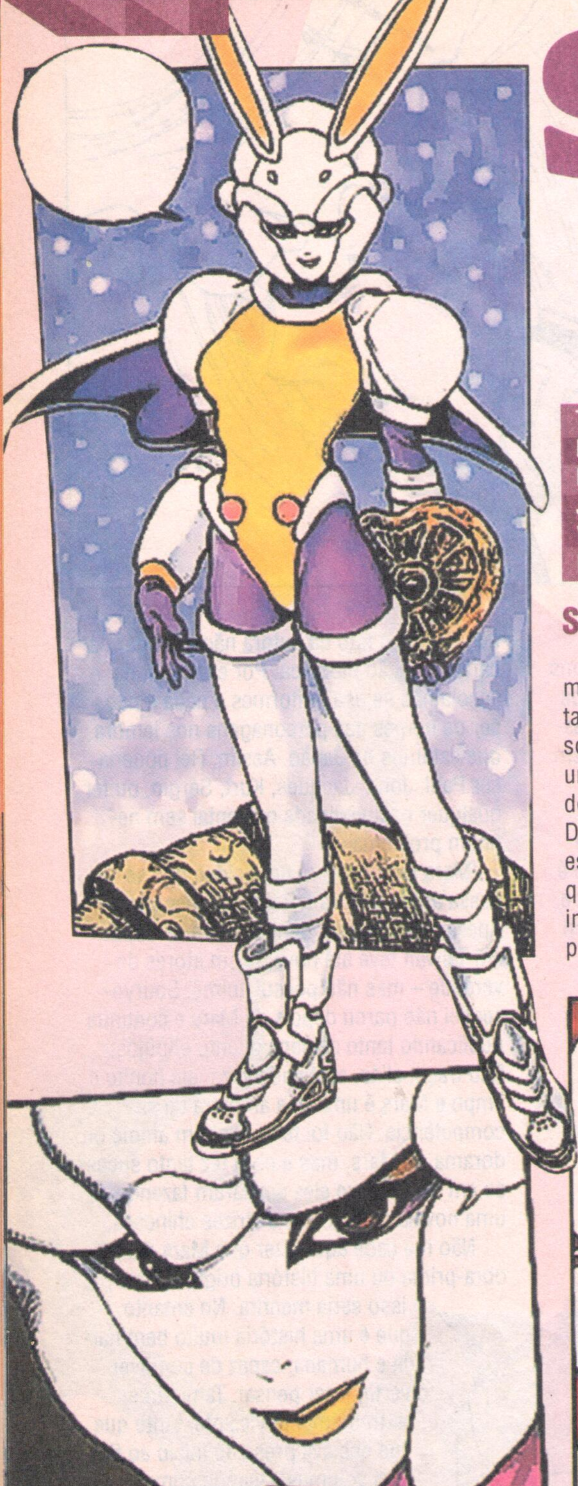
Mars também tem um gaiden que se passa antes de Kira e Rei se conhecerem. Apesar do sucesso, dentro e fora do Japão – em Taiwan teve até novela com atores de verdade – mas não possui animê. Souryo-sensei não parou depois de Mars e continua publicando tanto seinens quanto shoujos. Seu traço, aliás, está cada vez mais bonito e limpo e Mars é uma boa amostra da sua competência. Não foi feito nenhum animê ou dorama de Mars, mas a obra fez tanto sucesso em Taiwan que eles acabaram fazendo uma novela com atores e atrizes chineses.

Não me cabe aqui dizer que Mars é uma obra-prima ou uma história original, pois isso seria mentira. No entanto, que é uma história muito bem narrada e humana, capaz de comover, divertir, fazer pensar. Também é extremamente viciante, tanto que me deixava presa do início ao fim dos volumes. Quando comprei o primeiro volume americano junto com o de Peach Girl, não tive dúvidas ou remorsos, escolhi Mars. Mars seria um grande presente para os fãs brasileiros de shoujo mangá caso fosse publicado aqui, mas, infelizmente, não existem indícios de que isso possa acontecer tão cedo. Caso seja do interesse de vocês, posso fazer uma matéria futura sobre a série ou sobre a obra de Fuyumi Souryo. É só pedir.



Por Alexander Lancaste

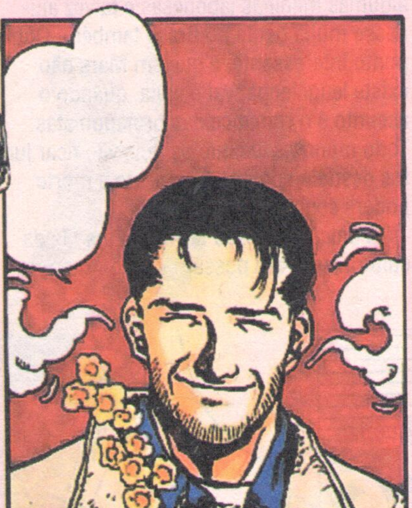
Shadow Lady

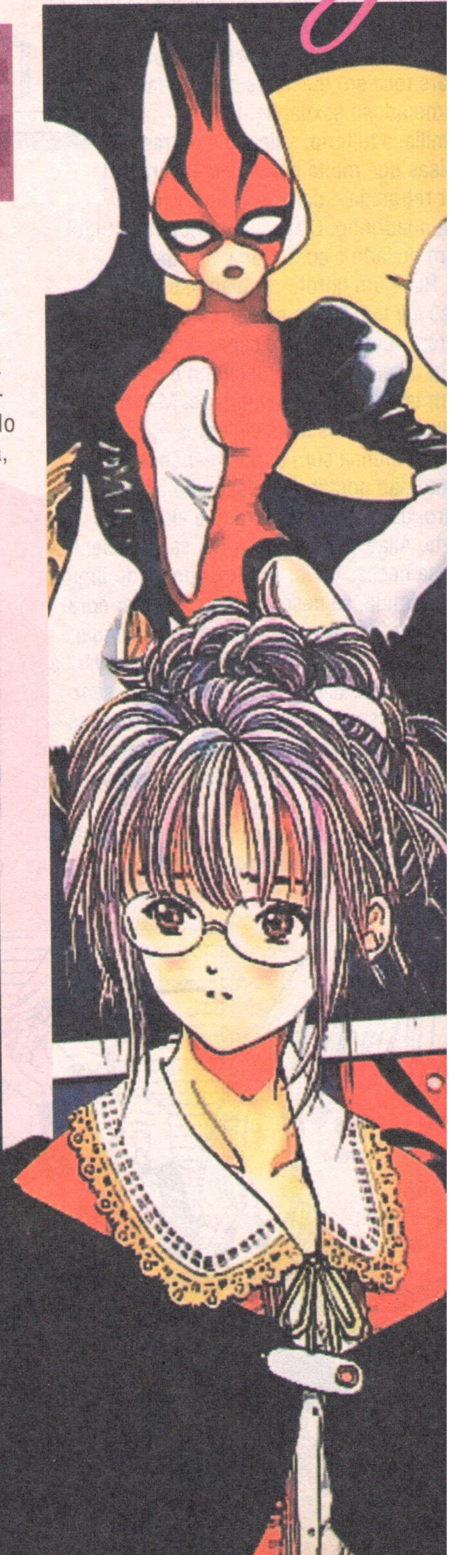


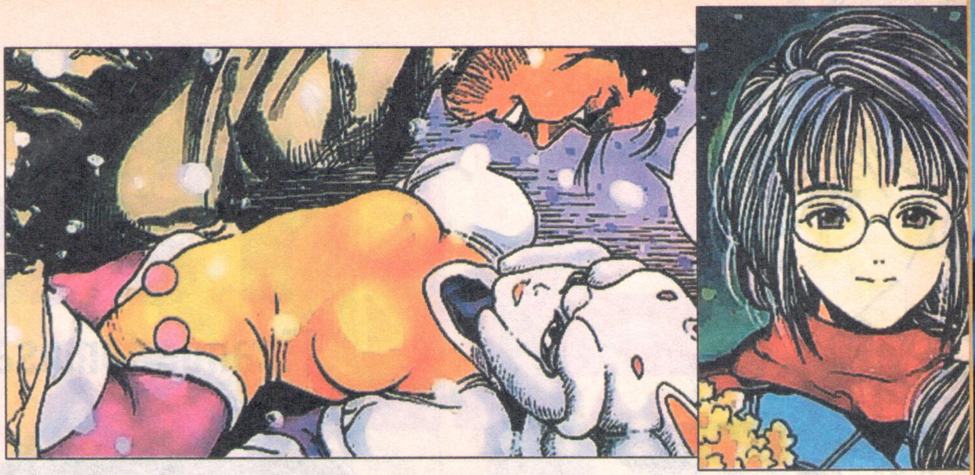
TÍTULO: Shadow Lady
MANGAKÁ: Mazakazu Katsura
LANÇAMENTO: serializado na Shonen Jump em 1995
VOLUMES: 3
EDITORA: Shueisha

Sinopse

Magical Girl. Aimi é uma garota doce, meiga, assustadoramente tímida e um tanto sem sal, vivendo em uma cidade sombria chamada Gray City. Mas graças a um estojo de maquiagem mágico, oferecido a ela por um pequeno diabrete chamado Demo, ela se torna a sensual, desabusada, esperta e extrovertida ladra Shadow Lady, que inferniza a cidade com seus crimes inócuos, cuja única razão de ser é fazer a polícia de palhaço.







Resenha

É curioso dizer isso, mas enquanto o gênero Super tem super-heróis e super-heroínas, compartilhando uma fórmula mais universal, os Supers no Japão tomaram dois rumos bem distintos, ao separar seu público entre meninos e meninas. Para eles, uma fórmula mais próxima dos tokusatsus acabou por sedimentar o gênero com heróis como Guyver e Cyborg 009. Para elas, a divisão foi bem mais intensa, e o subgênero Magical Girl – que não passa de uma variação local e para meninas do gênero supers – se tornou uma espécie de padrão para super-heroínas consideradas como tais.

Eventualmente surgem esforços involuntários de aproximação. Masakazu Katsura, criador de Video Girl Ai, esteve por trás de uma delas – Shadow Lady, publicada na popular Shonen Jump. A série é protagonizada por uma menina, mas há séries para garotos protagonizados por mulheres – e como os atributos da protagonista são bem valorizados na história, o seu público alvo parece estar bem definido aqui.

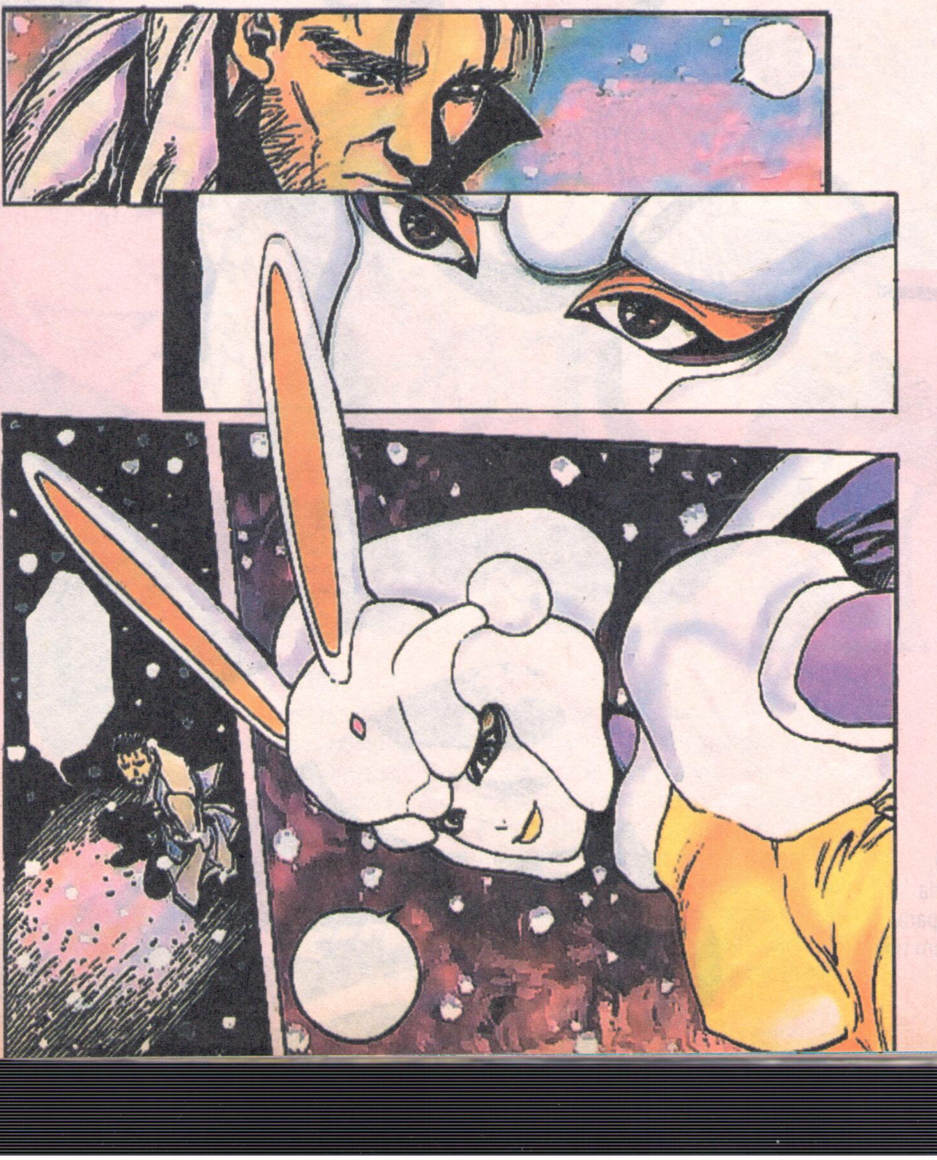
Só que uma olhada mais sutil mostra que não é bem assim. O próprio conceito embute uma metáfora claramente voltada ao público feminino. Pensem bem. Uma menina é sem graça, sem iniciativa, tem medo do mundo. De repente, um estojo de maquiagem mágico a transforma numa moça sensual, cheia de energia, de pé com o mundo ao redor. Convenhamos, isso é sutil como um anúncio da Revlon: "Comprem cosméticos, meninas, e deixem os homens a seus pés." Convenhamos, com um conceito desses, o último lugar onde essa história deveria estar era na Shonen Jump, que mesmo com um grande eleitorado feminino de leitoras, é antes de mais nada uma revista para o público jovem masculino. Mesmo as séries que elas gostam de ler contam muito com a aparência dos rapazes – e nada mais.

Por outro lado, será que Shadow Lady, com sua petulância, jogo de cintura e sensualidade teriam lugar numa Nakayoshi? Convenhamos, ela não é a Serena de Sailor Moon. A doçura de uma Sakura (Card Captors, lembram?) é aqui tratada como obstáculo a ser superado. Seu alter ego, Aimi, quer superar justamente sua passividade, e ela consegue isso como Shadow Lady. É esperta. Usa o charme como uma arma. Se a polícia nunca a pega, conta pontos para isso o fato dos policiais não saberem se agem como se deve, ou se babam e ficam olhando.

Mangá não é apenas quadrinho japonês. É toda uma representação social, assim como as novelas da Globo. Numa revista masculina, o contexto de Shadow Lady é fonte de humor. Numa revista feminina, onde as heroínas ou se enquadram bem em seu papel social, ou, ao tentarem desafiar a ordem vigente, têm que encarar sacrifício atrás de sacrifício, muitas vezes a custo de sua própria natureza feminina (vide séries como Rosa de Versalhes e tantas outras).

Shadow Lady desafia seu papel social e ao invés de negar sua natureza feminina, a usa como uma forma de poder. Para os editores de uma Ribon, seria um material subversivo demais. Não foi à toa que isso apareceu numa Jump.

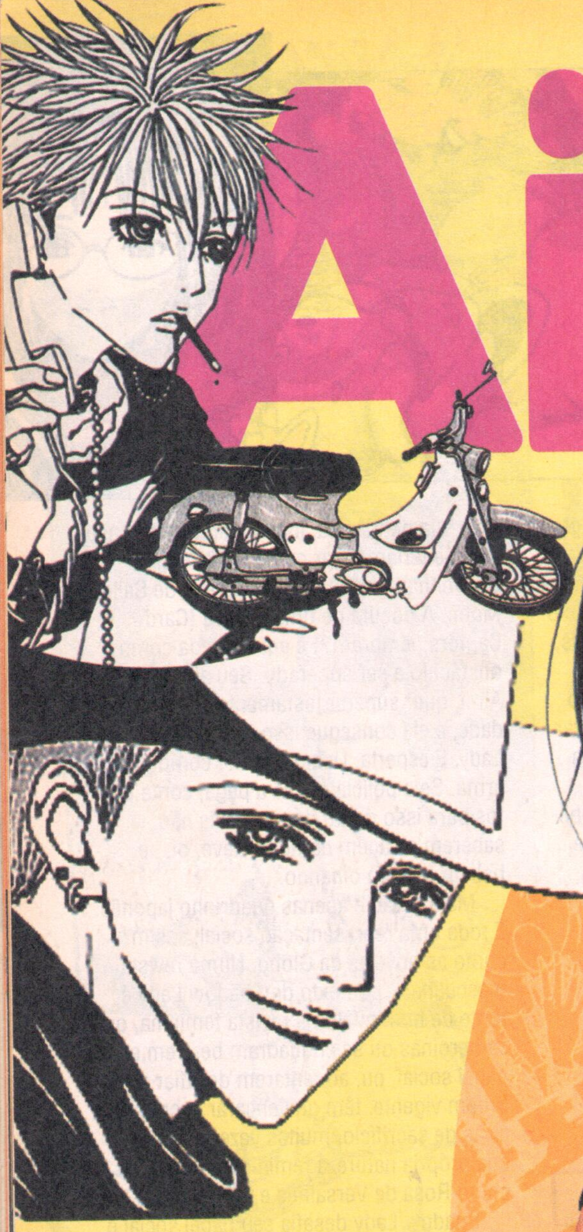
Infelizmente a série não passou do terceiro volume no Japão. Isso aconteceu porque, para o leitor da Jump, Katsura significa comédias românticas – muito pouco comédias e muito tediosamente românticas – protagonizados por adolescentes solitários e lamurientos cercados por hordas de mulheres bonitas que gradualmente acabam fechando o cerco sobre o rapaz. Sempre que ele tenta fazer histórias em outros gêneros, acaba quebrando a cara com seu público na revista. Solução adotada recentemente, com a nova série Zetman: mudar de revista. E deu certo. O novo Zetman já é considerado o melhor trabalho do autor. Sem ter que apelar para garotos chatos cercados de menininhas bonitinhas por todos os cantos. Quanto a Shadow Lady, volta e meia ele tenta reformular a personagem, já rendendo outras duas versões diferentes.

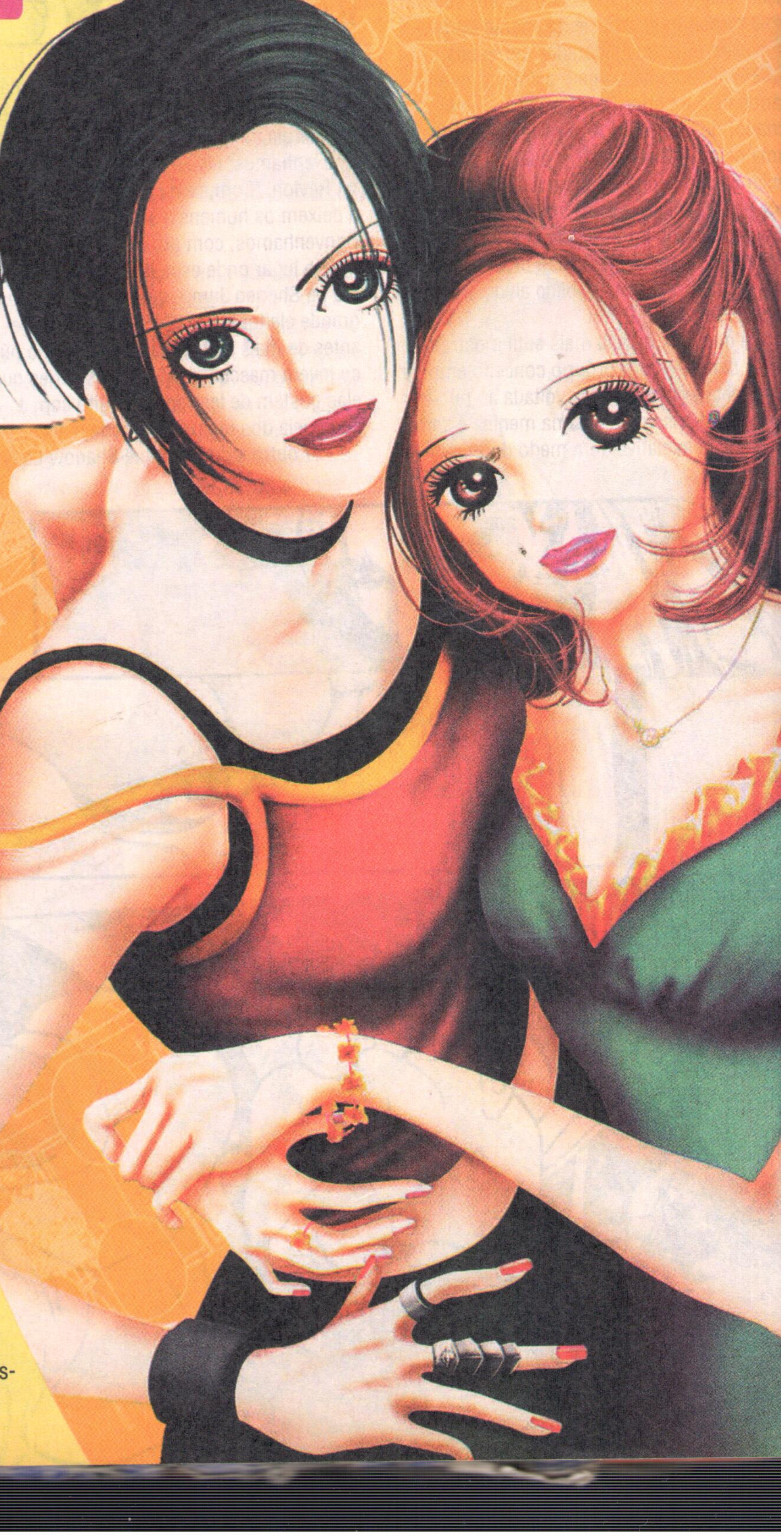


Ai Yazawa

Ficando famosa no Brasil

Por Valéria Fernandes





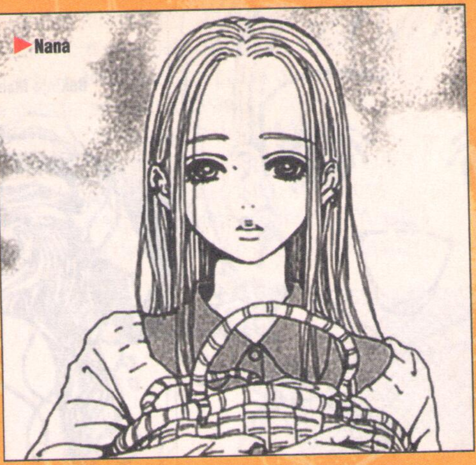
Os êxitos de vendas do mangá Nana começaram a tornar a autora Ai Yazawa famosa no Brasil. Não há como ignorar – pelo menos não dentro da comunidade de fãs – uma série que permanece três semanas no topo da lista dos dez mangás mais vendidos da Tohan. Depois veio o filme live action em 2005, que foi muito bem nos cinemas japoneses, fez sucesso na internet e promete continuação. Em abril de 2006 veio a série animada que se mantém fiel ao estilo de Ai Yazawa, e ajudou ainda mais na propaganda dos trabalhos da autora.

A curiosidade do público brasileiro começou a aumentar ainda mais e quando a Conrad anunciou o lançamento de Princess-Ai, tornou-se impossível fugir de fazer uma matéria sobre esta grande mangaká. Afinal, torcemos para que logo, logo, uma série de Ai Yazawa pinte em nossas bancas, ou até em nossas TVs.

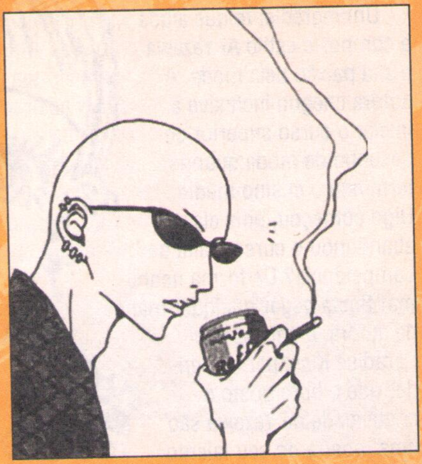
Princess-Ai é de Yazawa?

"Sim e não" seria a minha resposta. O mangá baseado na vida de Courtney Love, a roqueira e viúva de Kurt Cobain, amada por alguns e odiada por muitos, é uma produção nipo-americana. Há dinheiro da Tokyopop, uma das mais poderosas editoras norte-americanas, e da editora japonesa Shinshokan. Courtney Love divide o roteiro com D.J. Milky, a arte do mangá é de Misaho Kujiradou. Então onde entra Ai Yazawa?

A autora de Nana fez o character design original do mangá. A aparência das personagens foi obra de Yazawa. A autora é fã confessa de Courtney Love e só por coincidência, as duas trazem "amor" (Ai = Love) no nome. O envolvimento de Ai Yazawa não foi muito, além disso, ao que parece, mas a influência de seu estilo se faz sentir no traço de Kujiradou, um dos grandes trunfos da série.



Nana



Só a pontinha do Iceberg

Não saber quem é Ai Yazawa não é crime algum. Até bem pouco tempo, eu também desconhecia totalmente a autora. Aliás, quantas autoras eu ainda não conheço? O fato é que:

Os mangás que fazem sucesso no Brasil apenas correspondem, literalmente, à pontinha do iceberg que é a produção das HQs no Japão. O sistema japonês de editoração contempla todas as faixas etárias, sexos e preferências. Portanto, todos lêem mangá.

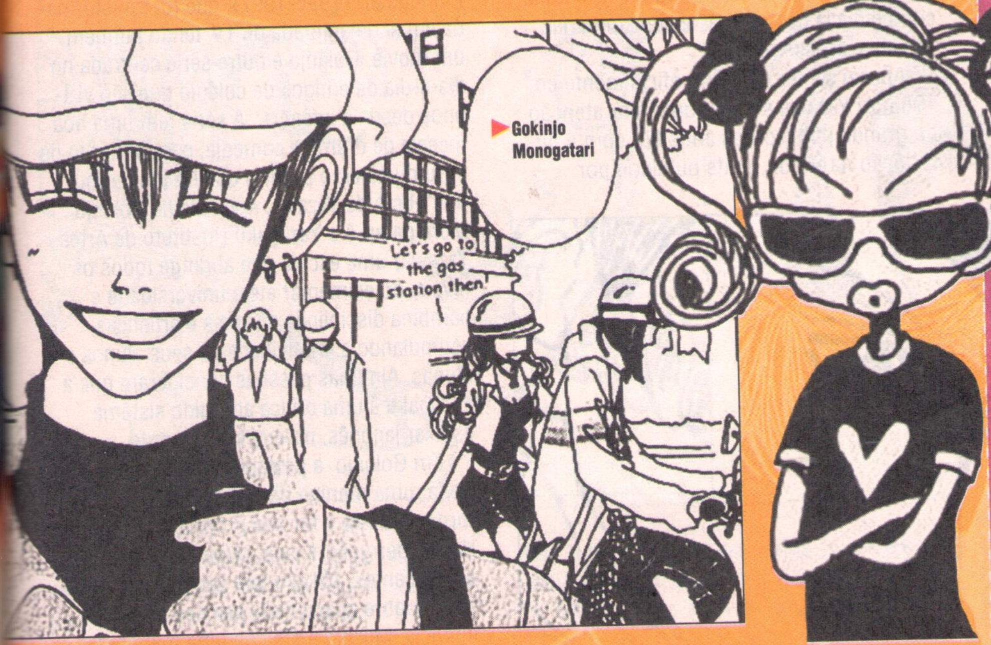
Esta é a opinião de professora Sonya Bybe Luyten, que defendeu a primeira tese acadêmica sobre mangás aqui no Brasil. Em nosso país, conhece-se muito pouco de mangá, e o mercado é dominado pelos quadrinhos para um público masculino, assim, quando um mangá de Ai Yazawa aparece como o mais vendido e amado do Japão na atualidade, muita gente se assusta. Bem, é preciso conhecer mais, tentar ir além do mangá ou animê da moda.

Para saber mais sobre Ai Yazawa

Uma das maiores fontes para se conhecer a obra de Ai Yazawa são os sites italianos. Páginas como o Shoujo Manga Outline, para mim o mais completo sobre shoujo mangá da net, e o completíssimo Ai Yazawa World, que tem versão em inglês, ajudam muito quem quer saber mais sobre a autora e suas principais séries.

Mesmo sem conhecer a obra de Yazawa, é fácil entender por que tantas páginas italianas sobre a autora: muitos de seus títulos já tinham sido ou estavam sendo publicados na Itália. Gokinjo Monogatari, Nana, Paradise Kiss, Tenshi Nanka ja Nai, Kagen no Tsuki, tudo isso já foi publicado por lá. Paradise Kiss em duas edições diferentes. Assim, os fãs italianos têm muito que falar do estilo de Ai Yazawa, afinal, eles sabem bem quem é a autora.

Graças a publicação de Paradise Kiss pela Tokyopop e Nana pela Viz, também está se tornando possível ter acesso a muita informação em inglês. Nana está saindo na Espanha, também. Yazawa tem muitos fãs de várias nacionalidades e sei que se suas obras fossem publicadas aqui no Brasil, teríamos muito mais informação circulando sobre a autora em língua portuguesa.



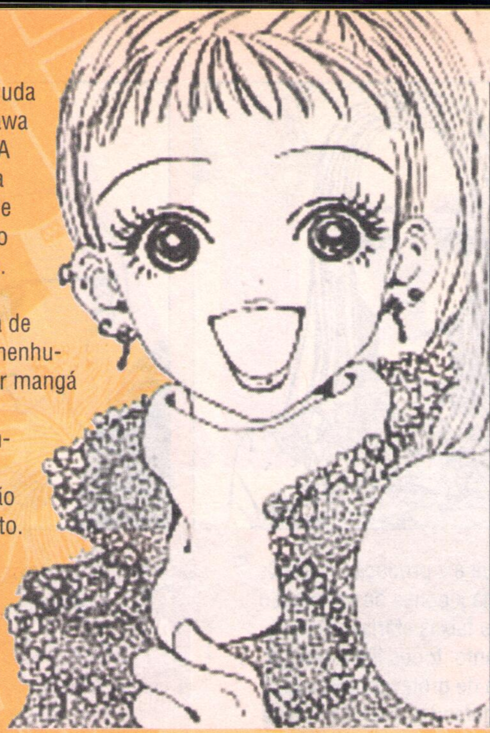
Gokinjo Monogatari

Let's go to the gas station then!

Breve biografia e obras

Ai Yazawa nasceu em 7 de março de 1967 em Osaka e desde a infância se mostrou apaixonada por desenho. Tanto é verdade, que bem jovem, com somente treze anos, ganhou a categoria C – estreante – de um concurso promovido pela Editora Shueisha. Esta editora se tornaria no futuro o porto seguro para os trabalhos da autora. Não sem antes lutar muito, como a própria autora disse em uma entrevista, ela teve que entrar na fila várias vezes, sem esmorecer, até que seus trabalhos fossem aceitos.

De acordo com Yazawa, suas maiores referências vieram de autoras como Fusako Kuramochi, Ogura Fuyumi e Yukari Takahashi. Todas as autoras que estrearam na Ribon em meados dos anos 70, se consolidaram nos anos 80. Dentre elas a mais famosa é Fusako Kuramochi, ganhadora do 20º Kodansha Award categoria shoujo, e autora de Itsumo Poketto ni Shopan (Ela sempre tem Chopin no seu bolso), considerado um dos melhores mangás femininos de todos os tempos. Nenhuma delas foi publicada no Ocidente, Kuramochi e Ogura fazem josei – mangás para mulheres adultas – nos dias de hoje. Em comum, elas têm um traço mais realista e elegante. Parece realmente que nesse quesito influenciaram Yazawa. ➤



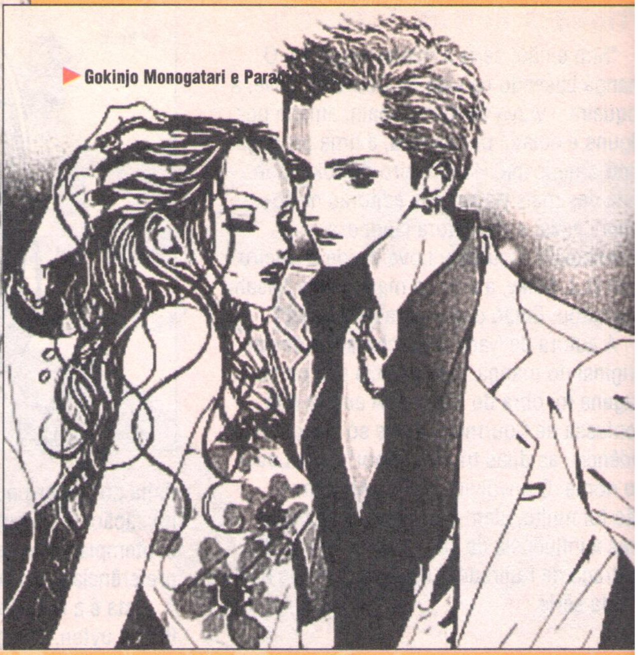
Um ingrediente que ajuda a compor o estilo Ai Yazawa é sua paixão pela moda. A autora chegou inclusive a iniciar o curso superior de desenho de moda quando terminou o ensino médio. Digo começou, pois ela abandonou o curso. Falta de competência? De forma nenhuma! Basta pegar qualquer mangá da autora, e em especial Paradise Kiss, para entender que o bom gosto e criatividade de Yazawa são uma mostra do seu talento. Simplesmente sua vocação não estava lá. Os fãs dos mangás de Yazawa agradecem.

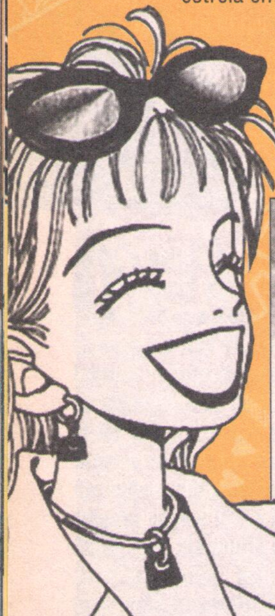
Ai Yazawa em nossas bancas seria uma excelente fonte de inspiração para os amantes da moda, e quem se interessa pelo variado e marcante estilo Gothic Lolita. Imagino que poderia influenciar até na escolha de carreira de alguém. Fazer desenho de moda por causa de mangá, por que, não? Mas essa marca, só se tornou mais forte nos trabalhos dos anos 90. Suas primeiras obras, a começar com a historieta "15 nenme" (15 anos), sua estréia em 1986, na revista Ribon, ainda careciam dos contornos que tornam o traço da autora inconfundível. Em sites como o Ai Yazawa World, podemos ver exemplos de imagens do início da carreira da autora; a comparação com obras mais recentes como Paradise Kiss e Nana é inevitável e mostra o quanto a autora criou um estilo próprio e inconfundível. Suas personagens são esguias, elegantes; os olhos variam para marcar o tipo da personagem; os cabelos são muito criativos e a autora mostra muita competência nessa área, assim como nas roupas e acessórios.

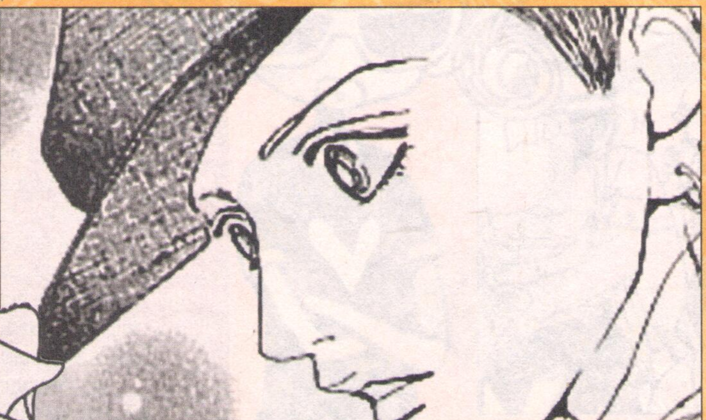
Apesar de ter estreado oficialmente em 1985, Ai Yazawa só ganhou maior atenção do grande público nos anos 90, com a publicação na Ribon, onde publicou por muitos anos o mangá Tenshi nanka ja nai (1992-1994) que pode ser traduzido como "Eu não sou um anjo". Foi o seu primeiro mangá longo, contando 8 volumes e foi transformado em OAV em 1994. Tenshin nanka ja nai é uma série escolar, enfocand dramas adolescentes.

A consagração veio com Gokinjo Monogatari (1995-1997), que foi transforma da em série animada de TV, tendo também um movie. Gokinjo é outra série centrada no dia-a-dia de amigos de colégio que são vizinhos desde a infância. A série tem uma boa mescla de drama e comédia, com o mérito d ter um universo próprio que irá marcar outras obras de Yazawa. A escola de Gokinjo Monogatari é o Yazagaku (Instituto de Artes Yazawa) uma escola que abrange todos os níveis, do elementar até a universidade e combina disciplinas normais e artísticas, estimulando a criatividade de seus alunos e alunas. Algumas pessoas consideram que a Yazagaku é uma crítica ao rígido sistema escolar japonês, no que eu concordo.

Em Gokinjo, a protagonista é Mikako Koda, uma menina obcecada pela idéia de s tornar estilista e ter sua própria marca, a Happy Berry. Fora isso, como boa parte dos adolescentes, Mikako tem problemas já que se descobre apaixonada por seu amigo de infância. Mikako é filha de uma mangaká e de um fotógrafo, herdando daí a sua veia artística. Gokinjo Monogatari, com 7 volumes, foi um grande sucesso, mas a carreira de Yazawa começou a se direcionar para um público mais velho. Assim, depois, de publicar "Kagen no Tsuki" (1998-1999), onde já mostrava um tratamento de conteúdo muito maduro para os padrões da Ribon Ai Yazawa partiu para novos vôos. Kagen no Tsuki é uma história que mistura drama e mistério. Foi a primeira obra de Yazawa a se tornar live action em 2004.


▶ Gokinjo Monogatari e Para

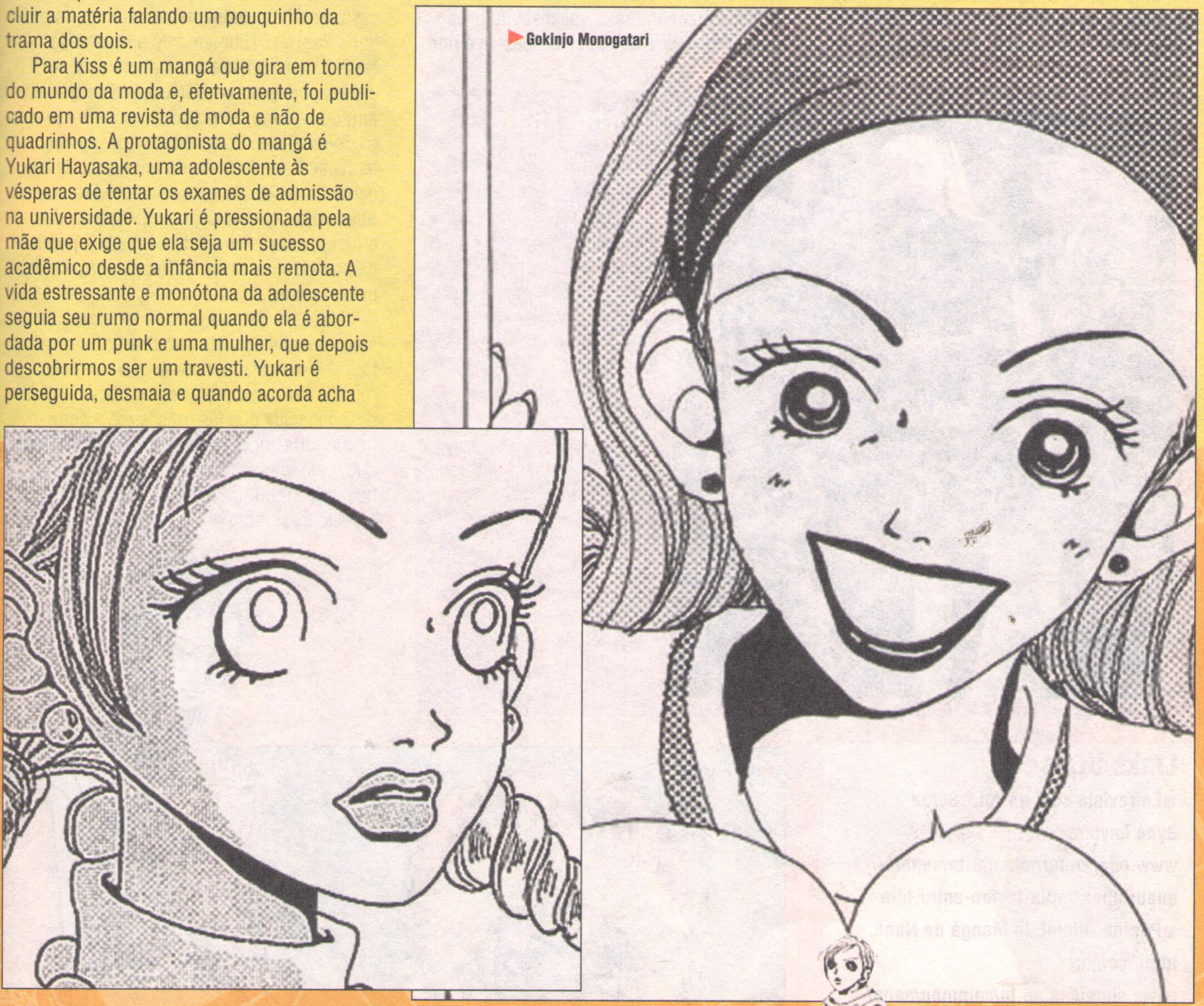



▶ Gokinjo Monogatari e Paradise Kiss

Em 1999, Yazawa começou a publicar dois dos seus mangás mais conhecidos: Nana, na revista Cookie da Shueisha, e Paradise Kiss, da revista Zipper, da editora Shodensha. Paradise Kiss, ou Para Kiss, como também é conhecido, tinha publicação mensal e durou até 2003, sendo encadernado em 5 volumes. Já Nana, continua sendo publicado todos os meses até hoje e não sinaliza que vá terminar tão cedo. Vou concluir a matéria falando um pouquinho da trama dos dois.

Para Kiss é um mangá que gira em torno do mundo da moda e, efetivamente, foi publicado em uma revista de moda e não de quadrinhos. A protagonista do mangá é Yukari Hayasaka, uma adolescente às vésperas de tentar os exames de admissão na universidade. Yukari é pressionada pela mãe que exige que ela seja um sucesso acadêmico desde a infância mais remota. A vida estressante e monótona da adolescente seguia seu rumo normal quando ela é abordada por um punk e uma mulher, que depois descobrirmos ser um travesti. Yukari é perseguida, desmaia e quando acorda acha que está morta e no céu, porque está de frente com uma bela menina de cabelo rosa e asinhas. Mas tudo não passa de um engano, a menina se chama Miwako e começa a chamar a protagonista de "Caroline".

O objetivo do grupo "Paradise Kiss", na verdade formandos do ensino médio do Yazagaku, é que Caroline, ou melhor, Yukari, seja sua modelo oficial no desfiles de moda anual da escola. O quarto integrante do grupo, Joji, ou melhor "George" como gosta de ser chamado, é o egocêntrico estilista do "Paradise Kiss", ele e Yukari acabam iniciando um conturbado romance com a protagonista. A partir daí, Yukari fica dividida entre continuar sua chatíssima rotina de estudante exemplar, ou embarcar no apaixonante projeto do Paradise Kiss.


▶Gokinjo Monogatari

Para Kiss é uma nova crítica ao rolo compressor que parece ser o modelo educacional japonês? Com certeza. Só que o que realmente me chamou a atenção em Paradise Kiss foi o entrelaçamento de personagens de outros mangás de Yazawa, além da presença da Yazagaku. Miwako, por exemplo, é irmã de Mikako de Gokinjo Monogatari, agora uma renomada estilista, e, além dela, outras personagens fazem a ponte entre as duas obras. Outro ponto interessante de Para Kiss é Isabella, o refinadíssimo travesti do grupo, comparando seu rosto às fotos de Yazawa, sou levada a pensar que ela se parece muito com a sua criadora. Paradise Kiss já foi publicado em vários países e virou animê em 2005.

Falando um pouco de Nana, agora. Afinal, esse é o maior sucesso de Ai Yazawa e muitos fãs brasileiros sonham em ter a obra publicada em nossa língua. Nana tem como protagonistas duas moças que têm o mesmo nome (Nana) e personalidades distintas; ambas têm o sonho de construir uma vida nova em Tokyo e acabam por dividir o mesmo apartamento. O mangá começa com um flashback mostrando a vida de ambas antes de chegarem em Tokyo, e funciona como uma espécie de capítulo 0 da história. ➤

Nana Komatsu é uma adolescente que está se formando no ensino médio. Sonhadora e insegura, ela sempre se apaixona por homens mais velhos e sofre decepções amorosas. Como Nana é um mangá maduro, as questões afetivas e sexuais ficam bem explícitas, isto é, nossa Nana faz tudo por amor, ou aquilo que acredita ser amor, e sempre se dá mal. A protagonista tem uma melhor amiga que se chama Junko Saotome e, ao contrário de Nana, é equilibrada e madura. Nana acaba se apaixonando de novo, desta vez por Shoji, amigo de infância de Junko. Quando o rapaz passa para a faculdade, e se muda para Tóquio, Nana, que não foi aprovada, junta suas forças e, depois de um tempo, vai atrás dele. A outra Nana tem por sobrenome Oosaki e é destemida, independente e, um pouco maliciosa. Sua vida foi cheia de problemas: criada pela avó porque foi abandonada pela mãe, não terminou o colegial porque decidiu se entregar ao sonho de ser cantora. É vocalista do grupo Blast, abreviatura de "Black Stones", e é por causa deste ideal que ela vai para Tóqui Nana Oozaki gosta de provocar a outra a quem chama de Hachi. Não entendeu piada? Nana é sete em japonês, hachi é

A série Nana teve um primeiro filme action em 2005 e outro já está a caminh Fora isso, tem uma série animada passa na TV japonesa. Os primeiros capítulos foram muito fiéis ao mangá e as música tanto a abertura como o encerramento, casaram maravilhosamente bem com o lo de Yazawa. Ultimamente o mangá de Nana foi envolvido em uma polêmica no Japão, pois grupos antitabagistas argum tam que a série estimula o fumo entre jo e adolescentes. Pode até ser que alguém tenha se tornado fumante por causa da gante Nana Oozaki, mas não acredito qu objetivo de Yazawa seja esse. Apesar da críticas, a série vai muito bem e já é pub da nos EUA, na Itália, na Espanha e mui outros países.

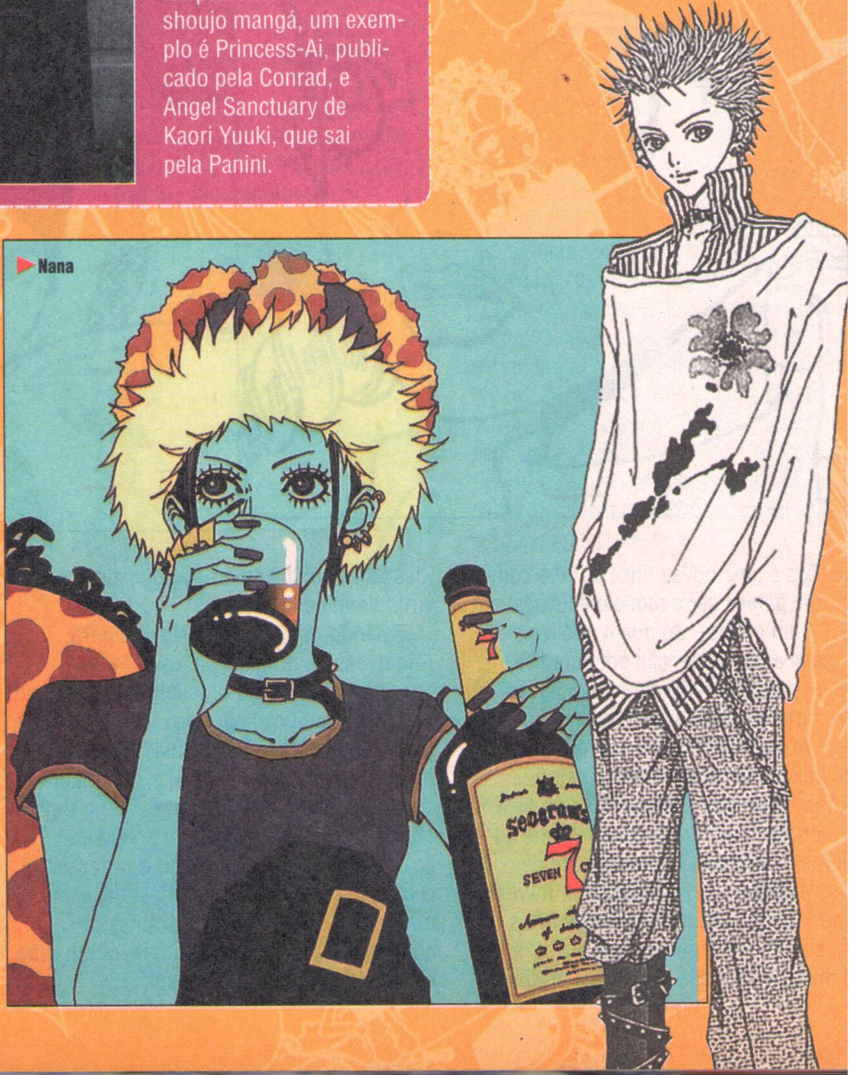
É isso, Ai Yazawa precisa ter algum seus mangás lançados no Brasil. Suas têm estilo arrojado, humor, drama e refi mento. É uma autora que não pode con desconhecida dos fãs brasileiros e certa mente faria sucesso por aqui. É muito t que, pelo menos no quesito shoujo, con nuemos a ignorar tantas autoras interes santes, a exemplo de Ai Yazawa. ■NT

Gothic Lolita

Já que toquei no assunto, você sabe o que é isso? Bem, esse estilo ou tendência da moda japonesa mistura acessórios do mundo punk e gótico com coisas de aparência exageradamente fofinha e infantil. Coisas que podem parecer inconciliáveis para alguns, mas os japoneses não pensam assim. O estilo Gothic Lolita está na moda no Japão e se faz presente em várias shoujo mangá, um exemplo é Princess-Ai, publicado pela Conrad, e Angel Sanctuary de Kaori Yuuki, que sai pela Panini.

Links Úteis

- **Entrevista com a Prof.ª Sonia Bybe Luyten: www.odarainternet.com.br/supers/quadrinhos/sonia-luyten-entre.htm**
- **Página Oficial do Mangá de Nana: http://comics-news.shueisha.co.jp/common/nana/**
- **Shoujo Manga Outline: www.shoujo-manga.net/**
- **Ai Yazawa World: www.yazagaku.net/**
- **Fusako Kuramochi: www.shoujo-manga.net/gallery/kuramochi/**
- **Gothic Lolita: www.geocities.com/goth_loli1/frames.html**
- **Revista Zipper: http://www.shodensha.co.jp/zipper/yazawa.html**
- **Revista Cookie: http://cookie.shueisha.co.jp/top.html**



▶ Nana

NÃO
FIQUE DE
BRAÇOS
CRUZADOS!

Guia Oficial DC Comics
Desenhos e Roteiros
Denny O'Neil e Klaus Janson
Caixa com dois livros
R$ 139,00

Colonnese
A Arte Exuberante de
Desenhar Mulheres
R$ 16,90

Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
Vol. 1
R$ 16,90

Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
Vol. 2
R$ 16,90

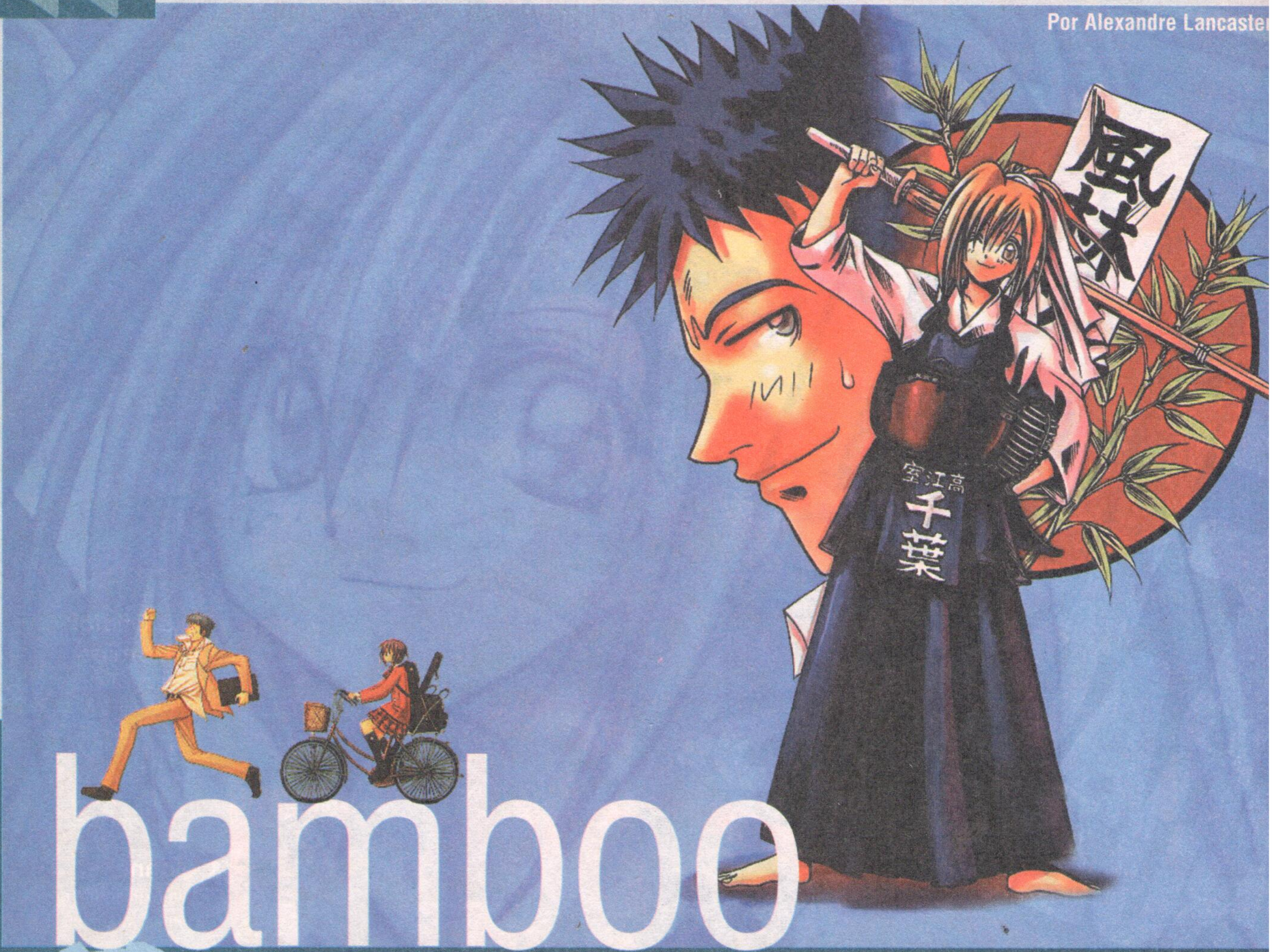
O Desenho Magnífico de Rodolfo Zalla
R$ 16,90

Desenhando Anatomia
por Eduardo Schloesser
R$ 16,90

Com os livros de pintura e desenho da Comix Book Shop você não tem mais motivos para deixar de mostrar todo o seu talento.

COMIX BOOK SHOP
Al. Jaú, 1998 - São Paulo/SP
Fone: (11) 3083-2142
www.comix.com.br

Por Alexandre Lancaste

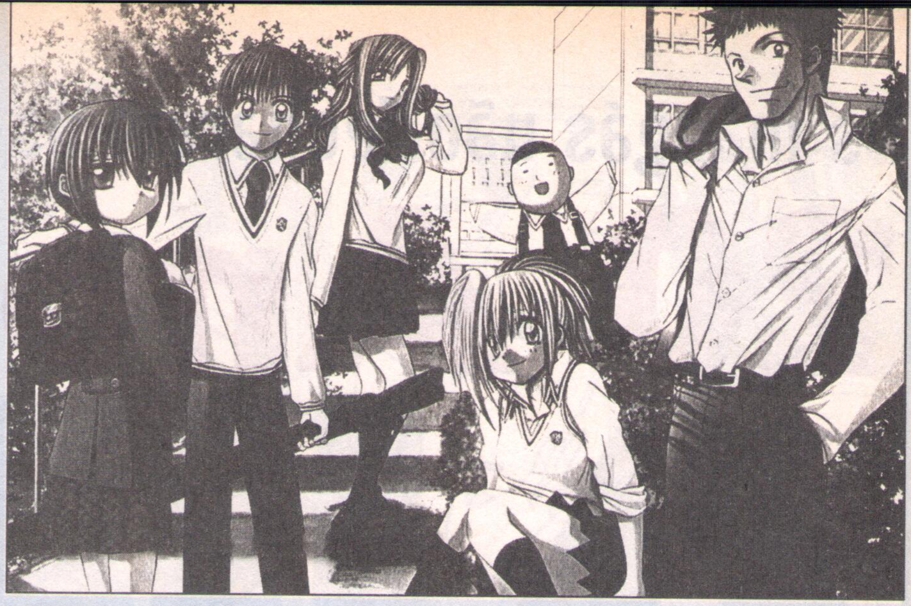


bamboo Blade

TÍTULO: Bamboo Blade
MANGAKÁS: Totsuka Masahiro (Roteiro) e Igarashi Aguri (Arte)
LANÇAMENTO: Desde 2000
(e ainda em andamento)
VOLUMES: 3
REVISTA/EDITORA: Bi- Weekly Young Gangan (Square-Enix)

Sinopse

Comédia de Esportes. Kojirou é instrutor de Kendô no Colégio Muro'e – e está completamente falido. Confrontado com a situação, ele aceita um acordo: criar um time escolar que possa vencer uma competição contra a equipe (feminina) composta por um colega mais experiente – e caso ganhe, terá um ano de refeições gratuitas. O problema é que para Kojirou, encontrar cinco moças interessadas em Kendô para formar um time dos sonhos é praticamente um milagre – e tudo que lhe resta é desencavar cinco figurinhas que oscilam entre o problemático e o excêntrico para transformá-las numa equipe de verdade.



Resenha

Vou dizer que tive medo quando pus os olhos nesse material. A sinopse inicial parecia muito com o perfil dos mangás "harém" (um sujeito e cinco meninas) – e as meninas bonitinhas que ilustram capas e ilustrações reforçam e muito essa sensação. Eu já estava imaginando na cabeça que rolaria algo entre o professor e alguma das alunas, na mesma fórmula dos manés cercados por menininhas que parecem ter encontrado sua forma final desde Love Hina, mas que já eram manjados desde o final dos anos 70.

Graças a Deus, não foi isso o que encontrei aqui. Bamboo Blade é essencialmente uma história de esportes em moldes clássicos. E que até procura construir bem o seu elenco, no sentido de evitar as armadilhas que poderiam tornar o material uma daquelas famigeradas "séries de otaku" – quando olhamos aquelas meninas todas juntas, parecemos ESPERAR isso. Para que se tenha uma idéia, embora o foco sejam as meninas, o clube é misto – uma das alunas de Kendo inclusive só entra porque seu namorado faz parte do clube, e toma gosto pela coisa. Não é desse tipo de senso de normalidade que materiais para otakus solitários são feitos, convenhamos, e (pelo menos até agora) não encontrei UM fanservice.

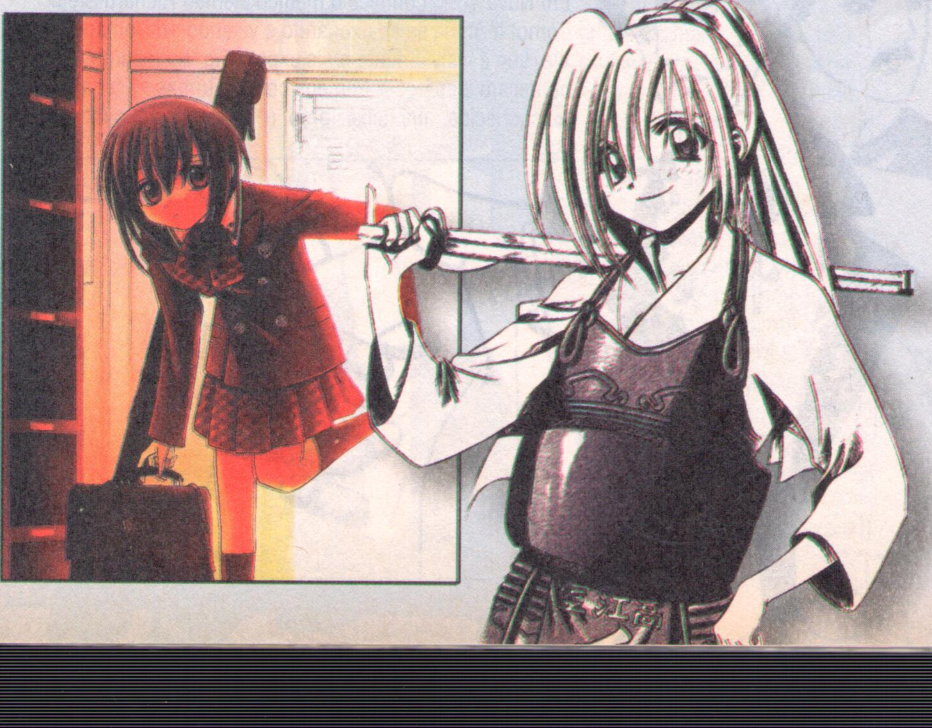
Talvez um dos pontos importantes – e que valorizam muito o material – é a postura de se levar o Kendo a sério, através de personagens que não o levam tanto a sério como deveriam, e que aprendem na prática o porquê de respeitá-lo. Isso inclui o próprio professor. Há um texto logo no sétimo capítulo que evidencia isso: "O Kendo que nós conhecemos é uma progressão de práticas com sinceridade. O Kendo é uma forma de fortalecer sua força mental. O Kendo não significa empunhar uma espada em campos de batalha como um guerreiro o faria em seu passado. Especialmente, em dias modernos para um estudante, ele é designado como um esporte para ajudá-lo a formar um senso de propósito em sua vida(...). O princípio do Kendo não é vencer seu oponente, mas sim desenvolver sua própria confiança e dignidade."

Outra coisa: há uma ênfase muito grande no fator dos clubes como um elemento de socialização. Como sabemos – dêem uma olhadinha na matéria sobre Slam Dunk e Mangás Esportivos que saiu na Neo Tokyo 6 – um aluno tem a obrigação de, após concluir as horas de aula, permanecer dentro dos muros escolares, se inscrevendo em algum dos inúmeros clubes que surgem nas escolas. Aqui, observamos esse aspecto por dentro, enquanto os membros do time vão se reunindo. Muitas vezes as pessoas só observam o clube para ver se entram ou não – e escolhem os mais populares, não porque tenham interesse verdadeiro no tópico, mas porque querem se divertir e encontrarem pessoas com quem se entrosar. Da mesma forma, cada clube é um modo de encontrar pessoas com interesses comuns aos seus. E acompanhamos muito esse processo de socialização, onde os membros do clube marcam almoços em conjunto para se conhecer melhor, ou saem ao lado do professor para ir comprar o equipamento que irão usar em classe (isso é comum). Isso compensa e empresta certa dignidade à proposta – porque Bamboo Blade é uma série leve e que se permite ser boba, com momentos de humor bisonho e um tanto tosco, versões SD de personagens e tudo o mais – e não pretende ser mais do que isso. Nesse sentido, ela é honesta: aceite ou vá ler outra coisa. E ela até dá um pouquinho mais do que oferece. Ponto para o material.

O traço do autor não é brilhante. Competente, muito competente, mas não brilhante. A arte tem seus pontos oscilantes e pode ser tanto bem executada quanto um tanto largada (às vezes de forma claramente deliberada, às vezes sem tanta justificativa que não a pressa em cumprir prazos), mas de modo geral é muito bem narrada e as cenas de combate são ao mesmo tempo realistas e empolgantes. No final, não é uma leitura obrigatória, mas cumpre seu propósito de divertir e despertar interesse pelos personagens.

A série é publicada pelo braço editorial da Square Enix, através de sua revista para adolescentes mais velhos, a quinzenal Young Gangan. A Enix gradualmente vem comendo terreno pelas beiradas, com revistas como esta e a Shonen Gangan, que já emplacou os hits "Satan 666" de Seishi Kishimoto (irmão de Masashi Kishimoto, autor de "Naruto") – e o mega-sucesso Full Metal Alchemist. Até agora, a Young não parece ter emplacado hits similares. Mas a julgar por este e outros materiais publicados na revista, eles estão seguindo o caminho certo. É só dar tempo ao tempo.

Quanto a um dia lermos isso, bom, é quadrinho de esporte: sem presença visível no cotidiano, o material não tem nem chance por aqui, e se o critério for qualidade ou importância, haveria uma fila enorme a ser publicada antes deste. Melhor ir comprar seu exemplar de Slam Dunk e esperar por Prince of Tennis em nossas televisões abertas. ■NT



Os mangás não fecharam os olhos!

Por Valéria Fernande

20 Anos de AIDS

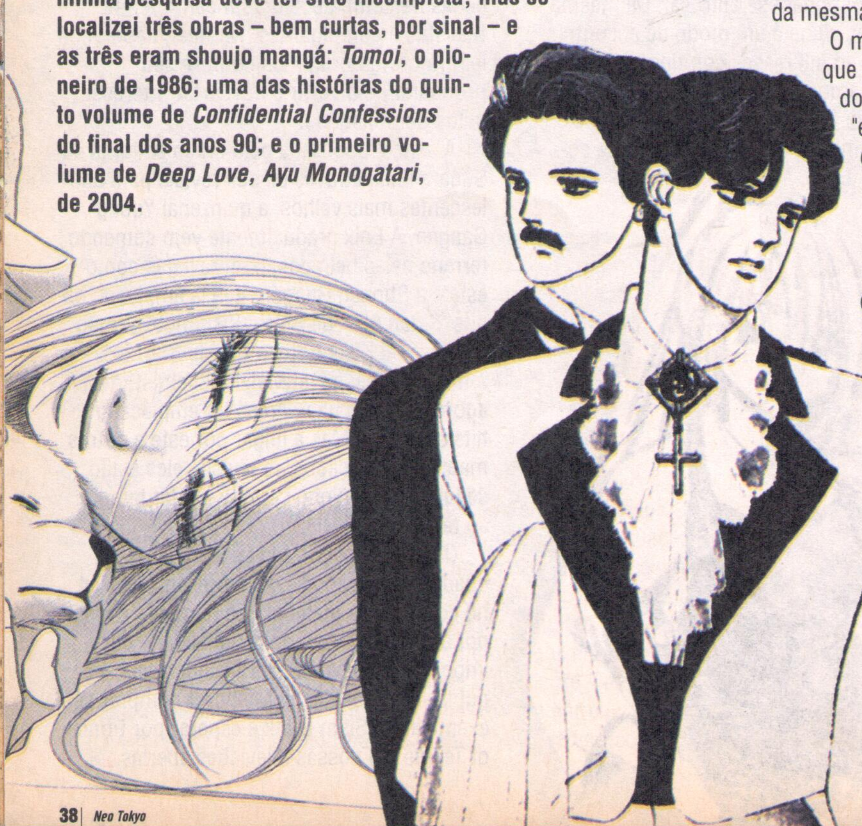
Em 1986, mais ou menos cinco anos depois da descoberta da AIDS, quando muita gente nem sabia que a doença existia e o preconceito era muito grande, surge um mangá abordando a nova epidemia. Na verdade, foi o primeiro meio de comunicação de massa no Japão a tratar do assunto. E foi em um shoujo mangá. Lembrem-se que o primeiro filme de grande repercussão feito em Hollywood a tratar da questão da AIDS foi Filadélfia somente em 1993, quase dez anos depois! As autoras de shoujo, durante anos e anos, têm se preocupado com as questões humanas, com dramas e tragédias que podem servir para mergulhar e desnudar a alma das suas personagens. Desde que tive a idéia de escrever esta matéria, há uns seis meses, tenho procurado mangás nos quais a questão da AIDS seja abordada de forma direta e sei que minha pesquisa deve ter sido incompleta, mas só localizei três obras – bem curtas, por sinal – e as três eram shoujo mangá: *Tomoi*, o pioneiro de 1986; uma das histórias do quinto volume de *Confidential Confessions* do final dos anos 90; e o primeiro volume de *Deep Love, Ayu Monogatari*, de 2004.

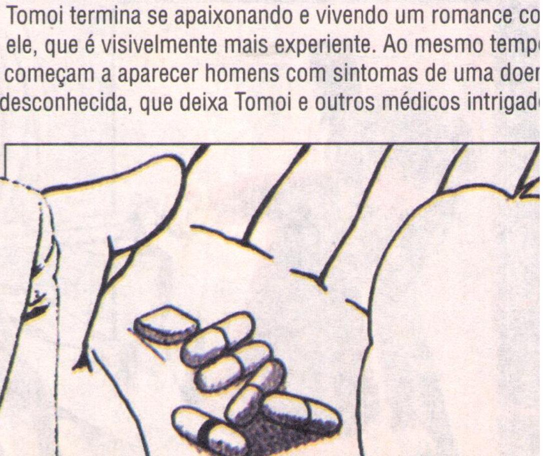
Tomoi

O difícil acordar

Nemureru Mori no Binan (O Belo Adormecido na Floresta), foi publicado na revista Petite Flower, que se dirige a um público composto por garotas no final da adolescência e jovens ad tas. Em Tomoi, a autora, Akisato Wakuni, nos apresenta um shounen-ai que não lembra em nada o estilo das obras que andam na moda atualmente, com seus ukes e semes, que são de cara ider tificadas pelos fãs. Para começo de conversa, o traço desta mangá é bem realista, para a média dos shoujo mangá, que fique bem entendido, sua narrativa é direta permitindo que mesmo alguém qu não leia japonês possa compreender o básico da história. Fora isso ela representa a vida dos homossexuais sem grandes idealizações, da mesma forma que alguns filmes sérios costumam fazer.

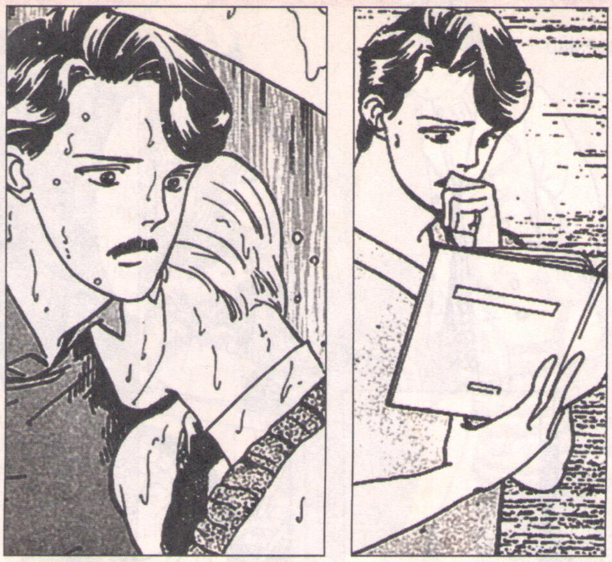
O mangá conta a história do jovem médico, Tomoi Hisatsugu que parte para Nova York, em 1982, para fazer residência e fu do clima repressivo do Japão. Percebendo que não se "encaixa" e sabendo que a família nunca aceitaria a sua condição, vê os EUA como uma possibilidade de nova vid Em Nova York, conhece o médico alemão Richard Stein. Tomoi termina se apaixonando e vivendo um romance co ele, que é visivelmente mais experiente. Ao mesmo temp começam a aparecer homens com sintomas de uma doen desconhecida, que deixa Tomoi e outros médicos intrigade

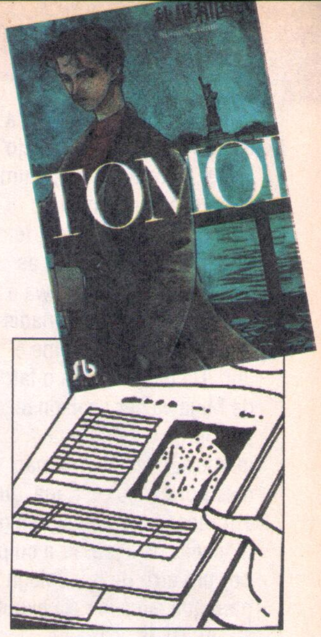




Sob a influência de Stein, o jovem acaba provando um pouco do estilo promíscuo e irresponsável que parte da comunidade gay parecia levar antes da explosão da AIDS. Seu relacionamento com Stein não dura muito, pois Tomoi quer exclusividade e o amante, "aventuras". Fora isso, a morte de um ex-amante de Stein, acometido da "estranha doença" que começou a aparecer entre os gays nova-iorquinos, faz com que ele decida voltar para a Alemanha.

A segunda parte da história, publicada em 1987, começa com Tomoi visitando os pais no Japão. O retorno o convence definitivamente de que ali não é o seu lugar. Fora isso, descobre que os pais desejam que ele aceite um casamento arranjado (omiai), algo muito comum, mas o jovem não se submete e ainda tenta conquistar um amigo de infância. De volta à América, Tomoi conhece o jovem dentista Marvin Willians que se torna seu novo amor. Só que o namorado, além de envolvido em um casamento infeliz, começa a passar mal constantemente, ter febre e apresentar úlceras pelo corpo, ínguas e outros sintomas que deixam o médico Tomoi muito preocupado.





O rapaz estava com Aids e Akisato Wakuni teve coragem e maturidade para tratar do assunto contemporâneo e explosivo com toda a clareza, mostrando às suas leitoras todos os sintomas envolvidos e o drama dos doentes da primeira fase da doença, os homossexuais. Sei que é um spoiler muito grande, mas Tomoi é o tipo de mangá que dificilmente se tornará acessível ao grande público, então, vamos lá: Marvin não morre por causa da AIDS e, sim, ao se jogar na frente de uma bala que tinha Tomoi como alvo. A esposa traída de Marvin, pretendia matar o rival e acabou abreviando a vida de seu marido. A história de Tomoi não termina aí, pois o jovem, desejando encontrar a morte, alista-se como médico voluntário no Afeganistão. Só que a autora não volta à questão da AIDS, nosso foco interesse, por isso, deixo Tomoi partir em busca do seu destino e sigo em frente.

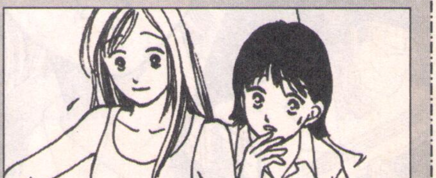
Italian Rest

Confidential Confessions

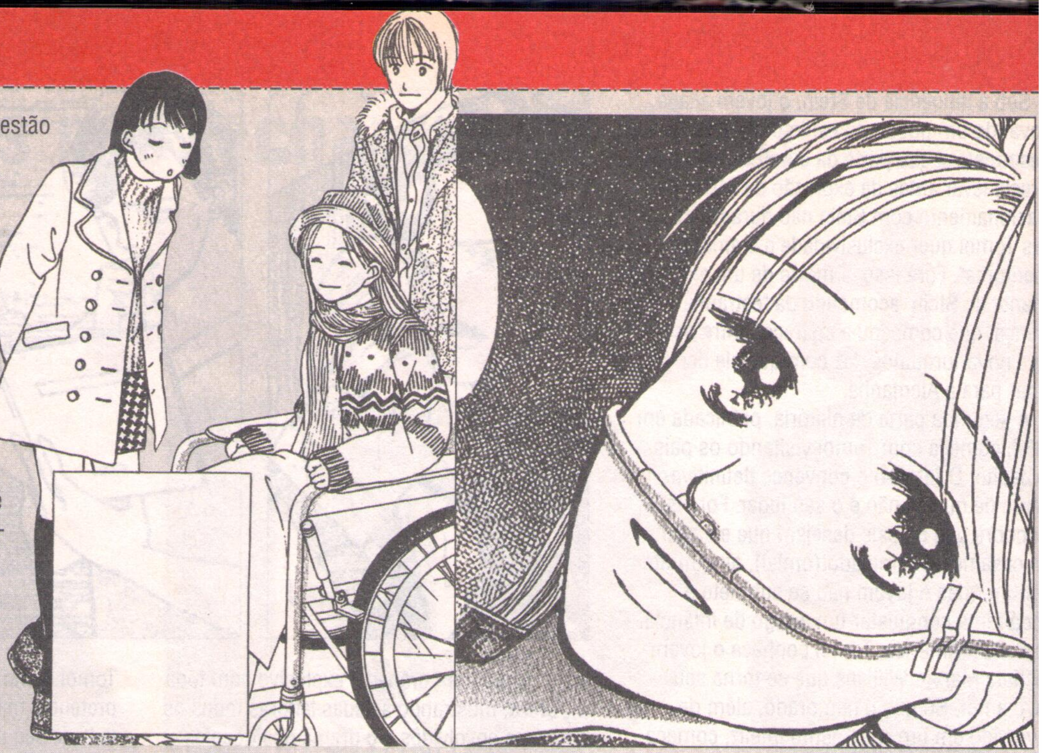
Meninas boas também ficam doentes

Se vocês consultarem a página da Tokyopop irão perceber que Confidential Confessions, de Momochi Reiko, tem uma característica diferente da maioria dos mangás que conhecemos. Cada volume da série tem de uma a quatro histórias completas. Assim, você pode pegar qualquer volume aleatoriamente sem medo, pois ele tem princípio, meio e fim. A série também não tem protagonistas, cada história tem suas personagens principais que não voltam a aparecer em outros volumes. Comecei pelo volume cinco exatamente porque queria ler a história que discutia a AIDS.

A série original – pois há outra em andamento – foi publicada, a partir de 1999, na revista Dessert – a qual é voltada para um público adolescente mais velho – e teve seis volumes independentes, mas que se colocados juntos formam uma interessante viagem ao mundo dos problemas e medos das adolescentes japonesas. Na verdade, não somente das japonesas, pois reconheci problemas que são também comuns aqui no Brasil, o que torna a série mais acessível à leitoras de outros países. Os títulos das histórias se remetem a sentimentos ou objetos significativos. Assim temos lágrimas, desejo, segredo, amanhã, tontura, a porta, erros, dor, entre outros. Como não existe regra para o tamanho das histórias, a autora mostra que consegue se sair bem com one shots, ou histórias de 50 ou 100 páginas. Fiquei curiosa em saber como ela se sairia com uma série mais longa. ➤

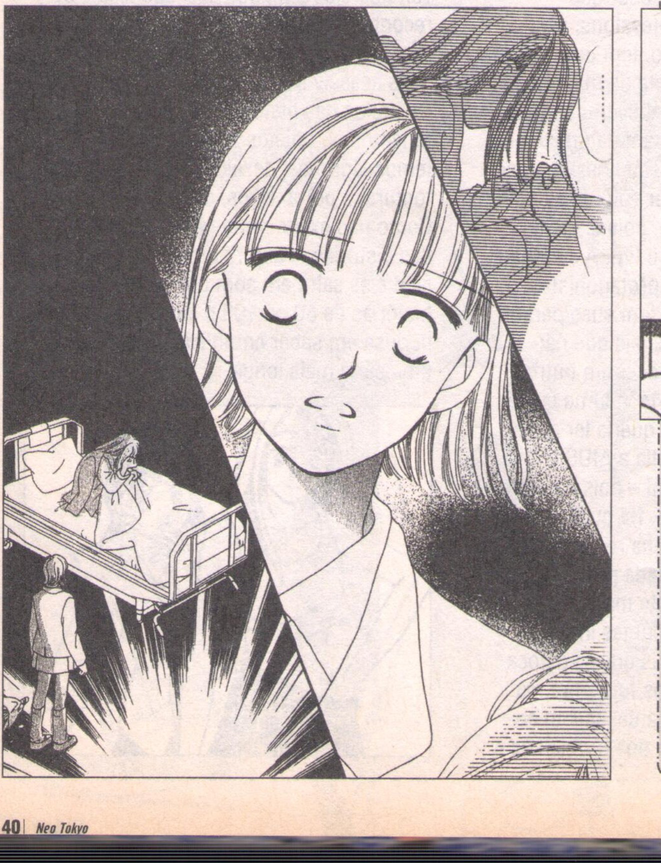


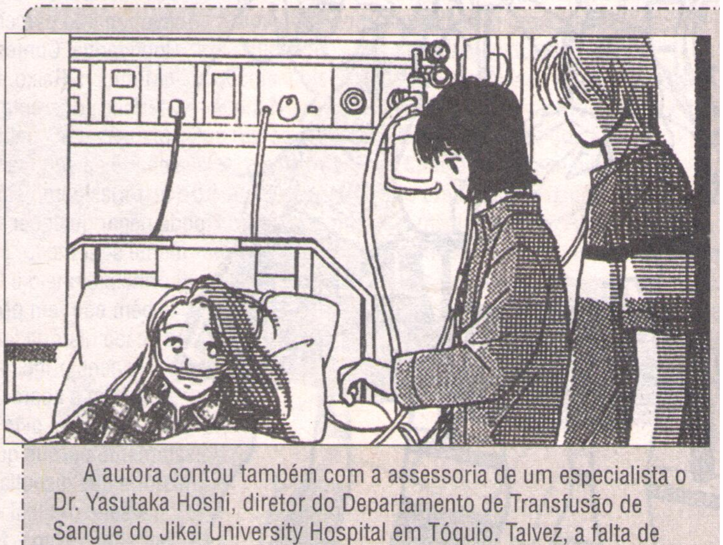
A história que aborda a questão da AIDS se chama "Desejo". Nana, a protagonista, é uma menina alegre, cheia de vida e bem afortunada, tem uma amiga para todas as horas, chamada Migawa e um namorado apaixonadíssimo por ela cujo nome é Jun. De banal temos o fato de Migawa ser apaixonada por Jun, seu amigo de infância, e ter aberto mão dele por causa de Nana. Jun é um rapaz bem educado e gentil, capaz de assumir a culpa por um erro de um colega para que ele não seja expulso. Amizade acima de tudo. Enfim, temos um trio de adolescentes simpáticos e de boa índole.



Um belo dia, porém, Nana começa a passar mal. Sofre tonturas, começa a ter diarréia, manchas pelo corpo, perde peso sem razão aparente e, por fim, desmaia na escola. O diagnóstico médico é imediato, a menina tem AIDS. A única explicação é que ela contraiu a doença via transfusão de sangue alguns anos antes, quando era uma criança. Afinal, sua única experiência sexual tinha sido com o namorado e ela não usava drogas, nem, como percebemos no desespero do jovem casal, camisinha.

Hoje, esses casos são raros, quase inexistentes, mas sangue contaminado já fez com que muita gente contraísse AIDS, em especial, os hemofílicos. Claro, que a autora ao escolher esta forma de contágio, queria enfatizar a fatalidade, a tragédia que pode alcançar qualquer um, inclusive uma adolescente bem comportada como Nana. Ela também mostra o segundo estágio da epidemia: a queda do tabu de que a AIDS era um problema dos gays, e que grupos de risco na verdade não existem. A partir daí, começa a via crucis da menina e a autora tem a chance de dar uma aula sobre a doença, suas formas de contágio e como o preconceito acaba sendo pior do que a própria AIDS para os doentes. Aqui mora, também, um dos poucos pecados do mangá: o excesso de didatismo. Mas o interessante é que a autora faz piada – uma das poucas – com seu próprio exagero, ao colocar a crítica na boca de uma das personagens que acusa Nana de estar "sempre dando aula" ao falar de sua doença. A aula, entretanto, é mais que necessária.

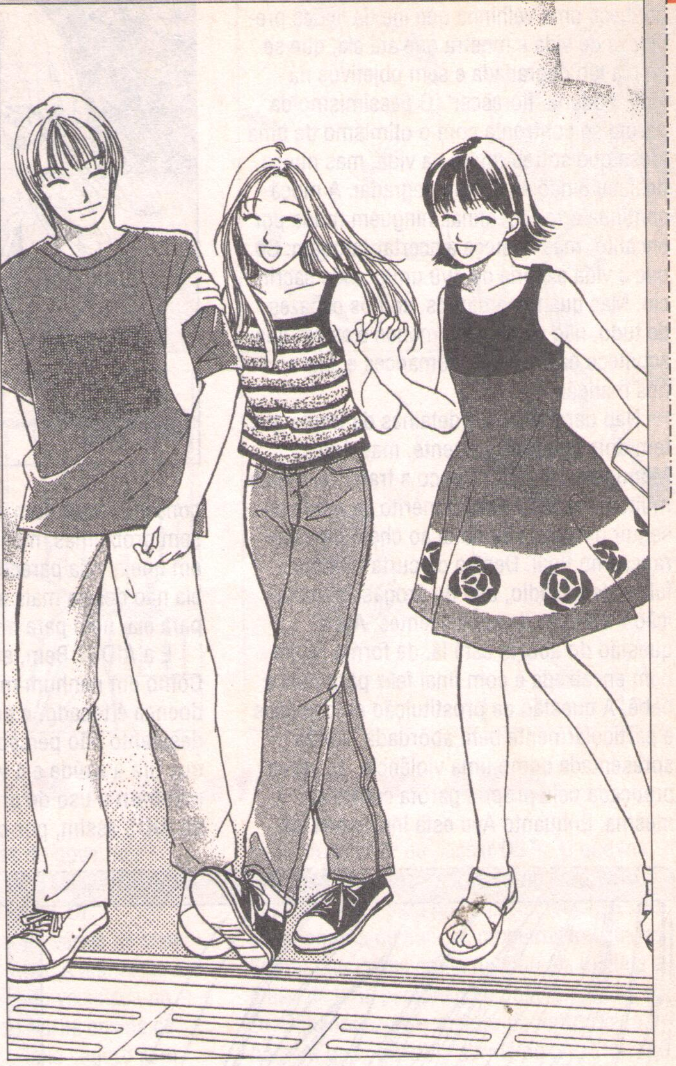




A autora contou também com a assessoria de um especialista o Dr. Yasutaka Hoshi, diretor do Departamento de Transfusão de Sangue do Jikei University Hospital em Tóquio. Talvez, a falta de informações consistentes sobre a AIDS entre adolescentes – de lá e de cá – seja realmente grande o suficiente para necessitar de uma abordagem direta e hiper-detalhista. É interessante a cena do professor dando aula sobre as formas de contágio e evolução da doença. O coitado, como a maioria dos adultos, fica pasmo diante da "suposta experiência" das meninas em relação ao sexo, ao mesmo tempo em que são muito "ignorantes" em relação aos riscos de contraírem doenças, ou, mesmo, engravidarem.

Beijo transmite AIDS? E beber do mesmo copo? Sexo oral? Sexo anal? AIDS não é doença de homossexuais e prostitutas? E transar com camisinha, pode? E picada de mosquito transmite a doença? Usar talheres de alguém que tem AIDS é um risco? Tudo isso é discutido no mangá e ilustrado no drama da protagonista, no temor do namorado que pode ter sido contaminado, da melhor amiga que não sabe como ajudar, mas quer estar perto sempre. Enfim, é muita história condensada em menos de 100 páginas.

Não vou contar como todos os detalhes nem o desfecho, mas o fato é que depois de massacrar bastante os leitores, desmontar da nossa cabeça idéias tolas como a de "grupo de risco", a autora não nos priva de um final feliz. Claro que "feliz" não deve ser compreendido como mágico ou milagroso, mas como algo que não nos priva da esperança. Ela simplesmente nos apresenta a terceira fase da AIDS que é a possibilidade de sobrevida – com efeitos colaterais, claro – desde que se tome o coquetel de drogas e se leve uma vida regrada.



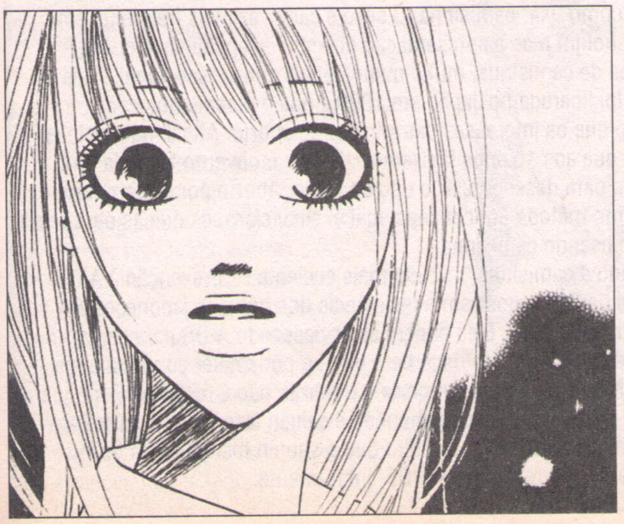
Deep Love

Afinal, que doença é essa?

Eu cheguei a Deep Love não por causa da temática da AIDS, mas porque estava fazendo uma coluna sobre como a prostituição é apresentada nos shoujo mangá. Daí, vocês já deduzem que a protagonista é uma prostituta, mais do que isso, uma colegial que, como tantas no Japão, vêem na prostituição uma forma de ter acesso a bens de consumo fora do seu alcance. Bem, a história da jovem Ayu não é tão simples assim, mas ela se enquadra no papel, quanto a isso não há dúvida.

O mangá sai desde 2004 na revista Betsufure, a mesma que publicava Peach Girl, e já chegou pelo menos ao 8º volume. Assim como Confidential Confessions, Deep Love é uma série que trabalha em cima de histórias curtas. O autor dos roteiros é um sujeito chamado Yoshi que começou sua carreira escrevendo romances cujos capítulos eram mandados pelo celular. Sim, no Japão pessoas lêem livros e mangás no celular. Eu não consigo me imaginar fazendo esse tipo de coisa, mas sei que funciona e dá muitos lucros. O sucesso do romancista fez com que suas obras virassem quadrinhos com arte de Yuu Yoshii. É confuso, mas o autor e a desenhista têm nomes bem parecidos. No caso de Ayu Monogatari (*A História de Ayu*), o sucesso foi tão grande que temos até série live action.

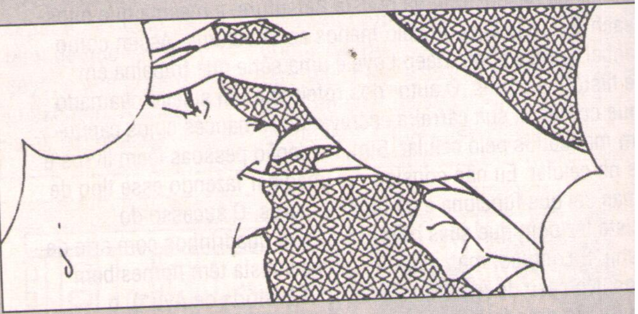
Deep Love – Ayu Monogatari é uma história trágica. Ela mostra de forma crua a vida de uma colegial que se prostitui e dá praticamente todo o seu dinheiro para seu cafetão que é viciado em drogas. Ela é apaixonada por ele e os dois mantêm um relacionamento amoroso que junta sexo, drogas e a venda do corpo da moça. Deep Love poderia ser contundente o suficiente só mostrando o dia-a-dia de Ayu de cliente em cliente, levando uma amiga desmiolada para um programa a três, se drogando com o namorado-cafetão e, muito provavelmente, tendo um final bem triste. Mas as coisas não são bem assim, pois Deep Love é uma história de amor e redenção, uma fábula. E este é o ponto que dificulta o tratamento da questão da AIDS. ➤



As coisas começam a mudar quando Ayu conhece uma velhinha que lhe dá lições preciosas de vida e mostra que até ela, que se sentia tão degradada e sem objetivos na vida, poderia "florescer". O pessimismo da garota se confronta com o otimismo de uma idosa que sofreu muito na vida, mas nunca desistiu e não se deixou degradar. A moça continua errando, afinal, ninguém muda por encanto, mas começa a acertar também. Só que a vida exigiria de Ayu um grande sacrifício. Mas quando amamos, somos capazes de tudo, não é? Ou pelo menos é assim que acontece nas novelas, romances e, claro, nos mangás.

Não darei maiores detalhes da trama que tem dois volumes somente, mas Ayu Monogatari é muito franco a tratar de temas muito pesados e com o mérito de ainda conseguir deixar o seu coração cheio de esperanças no final. Dentro da curta história falam de suicídio, uso de drogas, prostituição e estupro de adolescentes. Até a questão do aborto está lá, de forma muito bem encaixada e com final feliz para mãe e bebê. A questão da prostituição de colegiais é particularmente bem abordada, sendo apresentada como uma violência, às vezes praticada pela própria garota contra si mesma. Enquanto Ayu está insensível ela consegue lidar com a venda do seu corpo sem problemas, mas a partir do momento em que a vida parece lhe oferecer algo mais, ela não deseja mais aquele caminho, nem para ela, nem para ninguém!

E a AIDS? Bem, aí mora o problema. Como em nenhum momento o nome da doença é tocado, é possível ao leitor desatento não perceber que esta é a doença que tira a saúde e a vida de Ayu. Os autores mostram o uso de drogas. Ela teria contraído AIDS assim, por causa de agulhas contaminadas? Em nenhum momento ela usa camisinha. Será que algum dos clientes moça era aidético? Sabe-se hoje que a prostitutas estão entre os segmentos m vulneráveis à doença. Bem, o que eu es apontando como falha é exatamente a abordagem direta da questão. Não seri necessário o didatismo de Confidential Confessions, mas faltou alguma coisa. Agora, só por tratar de todas essas questões espinhosas isso já torna a sé mais que obrigatória.



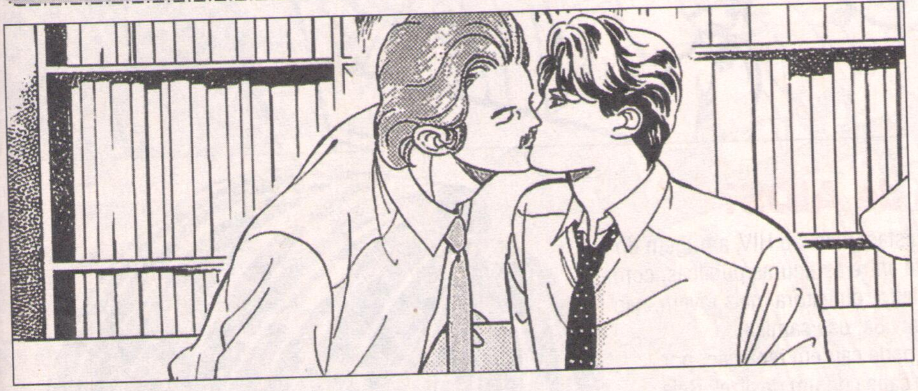
Função didática

Os mangás podem ser usados para ensinar e alguns autores e autoras mostram isso ao abordar o problema da AIDS. O problema que muitos ignoram e não colocam suas personagens fazendo coi simples, como usar camisinha. O sexo é cada vez mais freqüente mangás shoujo, mas a apresentação de anticoncepcionais é quase zero. Nada de camisinha, muito menos pílula anticoncepcional. Ali pílula só foi liberada no Japão em 1999 e que o machismo pesou menos do que os interesses das clínicas de aborto. Afinal, há men no Japão que aos 16 anos já fizeram vários e o governo faz toda campanha para desencorajar o uso da pílula. Aborto por lá é com usado como método anticoncepcional e, sinal claro, de que as pe não estão usando camisinha.

Voltando à camisinha, método mais eficiente na prevenção à pesquisas de 2005 mostram a resistência dos homens japoneses usarem preservativos. Eles podem estar passando AIDS para as ceiras, mesmo sendo um risco bem menor, podem ser contamin por elas. Mas e daí? O que importa é o prazer, não é mesmo? Se não seria a hora dos mangás shounen e seinen fazerem sua part jeito que a coisa caminha, acredito que o shoujo mangá ainda te muito que dizer a respeito da AIDS, infelizmente.

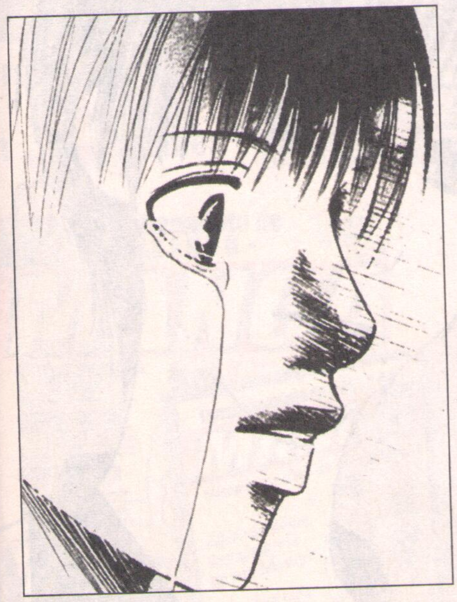
AIDS, um breve histórico

Este ano faz vinte e cinco anos que os primeiros casos de AIDS – Síndrome da Imunodeficiência Adquirida – apareceram no mundo. No início, em 1981, ninguém sabia muito bem do que se tratava; todos os pacientes eram homossexuais masculinos, alguns bem jovens, apresentando doenças oportunistas. Conforme as notícias se espalhavam, a moléstia ficou estigmatizada como um "câncer gay". Na época, não era raro ouvir que se tratava de um "castigo divino". Na primeira fase da AIDS, admitir publicamente a doença era assumir a homossexualidade, uma barra pesadíssima para aceitar a morte inevitável. Depois de vinte e cinco anos a AIDS ainda continua aí, só que, no seu caminho, não poupou ninguém: hemofílicos, esposas fiéis, bebês. Agora, o que ninguém nega é que hoje, a doença ataca uma população cada vez mais jovem e feminina.



Personagem de Tezuka fala sobre AIDS

Uma das boas medidas do governo japonês na luta contra a AIDS foi utilizar uma personagem de Osamu Tezuka, Dr. Ochanomizu, que aparece em várias de suas séries em um vídeo educativo. A animação de cinco minutos que está sendo veiculada no Aeroporto Internacional de Narita ensina os cuidados para que se faça sexo seguro sem risco de contrair ou passar DSTs. O que me pergunto é: por que somente no aeroporto internacional? Será que a preocupação é com os japoneses ou com estrangeiros infectados? Enfim, mas o que conta mesmo é a medida e o uso de uma personagem popular, afinal, o Dr. Ochanomizu é o mentor de Astro Boy e o homem que construiu a irmã do menino-robô.

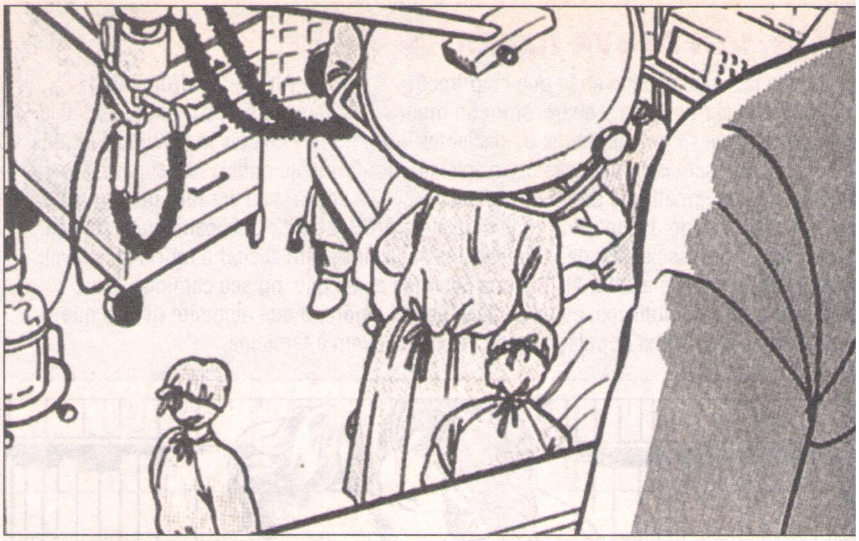


O Brasil na frente

Temos poucas chances de nos orgulhar de nosso país, e um desses casos é exatamente o Programa Nacional de Prevenção à AIDS. Propagandas corajosas e geralmente bem elaboradas combinadas com a distribuição dos coquetéis anti-AIDS e camisinhas. O governo até tem patrocinado operações plásticas para minimizar os efeitos colaterais dos remédios, isso porque, um dos efeitos desagradáveis é a lipodistrofia, ou distribuição desigual de gordura. Muitos podem pensar que é bobagem, mas para um doente em estado tão delicado, ter que conviver com a deformação do seu rosto e corpo pode, sim, atrapalhar a recuperação. ➤

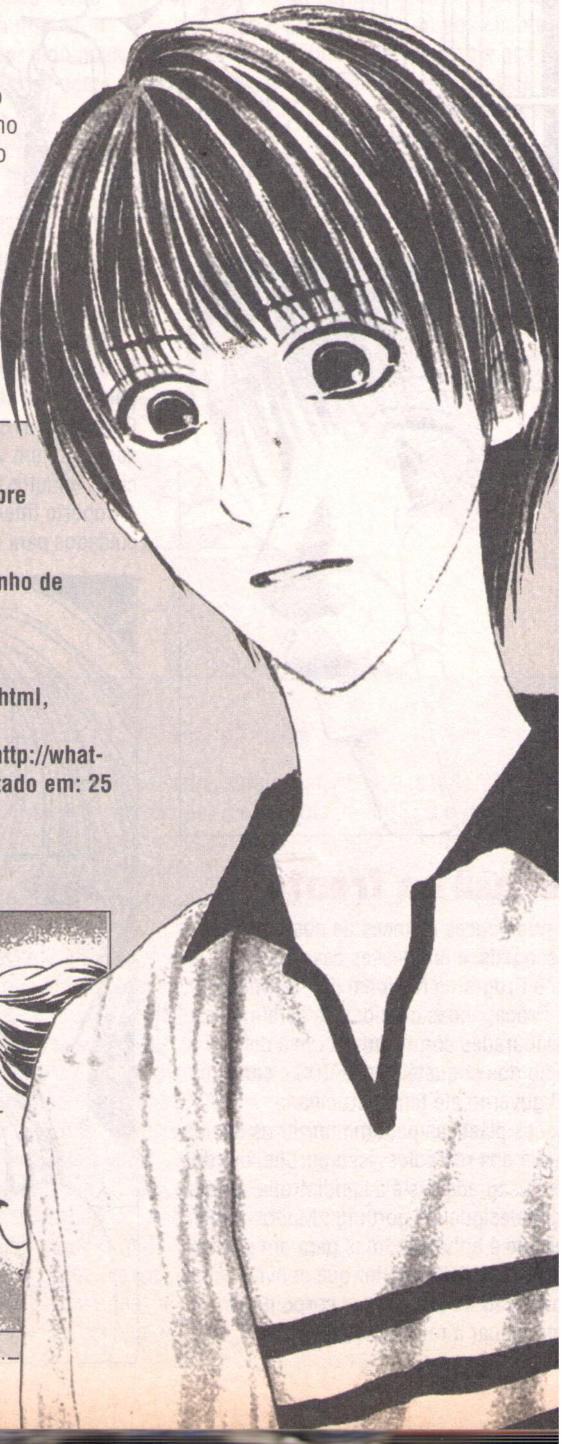
O que é AIDS

A AIDS é uma doença que se manifesta após a infecção do organismo humano pelo vírus da Imunodeficiência Humana, mais conhecido como HIV. Esta sigla é proveniente do inglês - Human Immunodeficiency Virus. Também do inglês deriva a sigla AIDS, Acquired Immune Deficiency Syndrome, que em português quer dizer Síndrome da Imunodeficiência Adquirida, mas a sigla SIDA é muito pouco usada por aqui. O HIV destrói os linfócitos - células responsáveis pela defesa do nosso organismo, tornando a pessoa vulnerável a outras infecções e doenças oportunistas, que surgem nos momentos em que o sistema imunológico está enfraquecido.



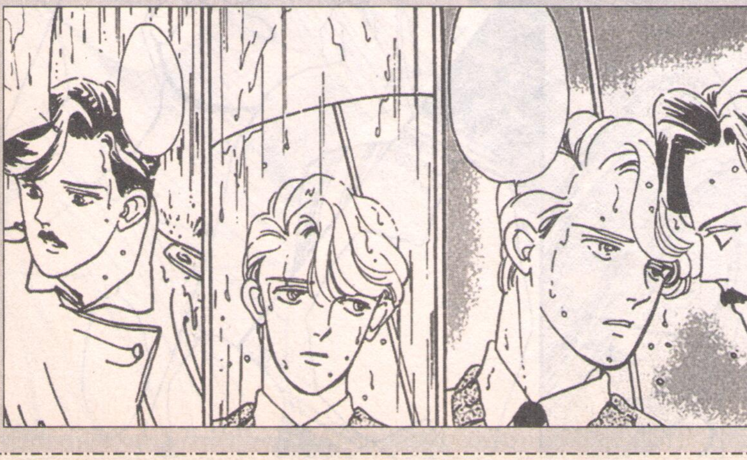
As pessoas não morrem de AIDS?

Sim, as pessoas morrem das doenças oportunistas, mas é o HIV, a origem do problema. Claro que a mortalidade, principalmente entre as figuras públicas, como Cazuza e Renato Russo, diminuiu, e talvez, você, leitor ou leitora mais jovem, não conheça ninguém que morreu de AIDS. Mas, na dúvida, use camisinha. Optando pela abstinência, não se esqueça de que pode cair em tentação, por isso, informe-se. Será que vale a pena morrer por causa de um deslize? Seja racional e não pense mal do namorado ou namorada que traz uma camisinha na carteira. Nada de agir como a histérica da Momo de Peach Girl. Afinal, estamos no século XXI e todo mundo tem o dever de se precaver e o direito de dizer não.



Material de pesquisa

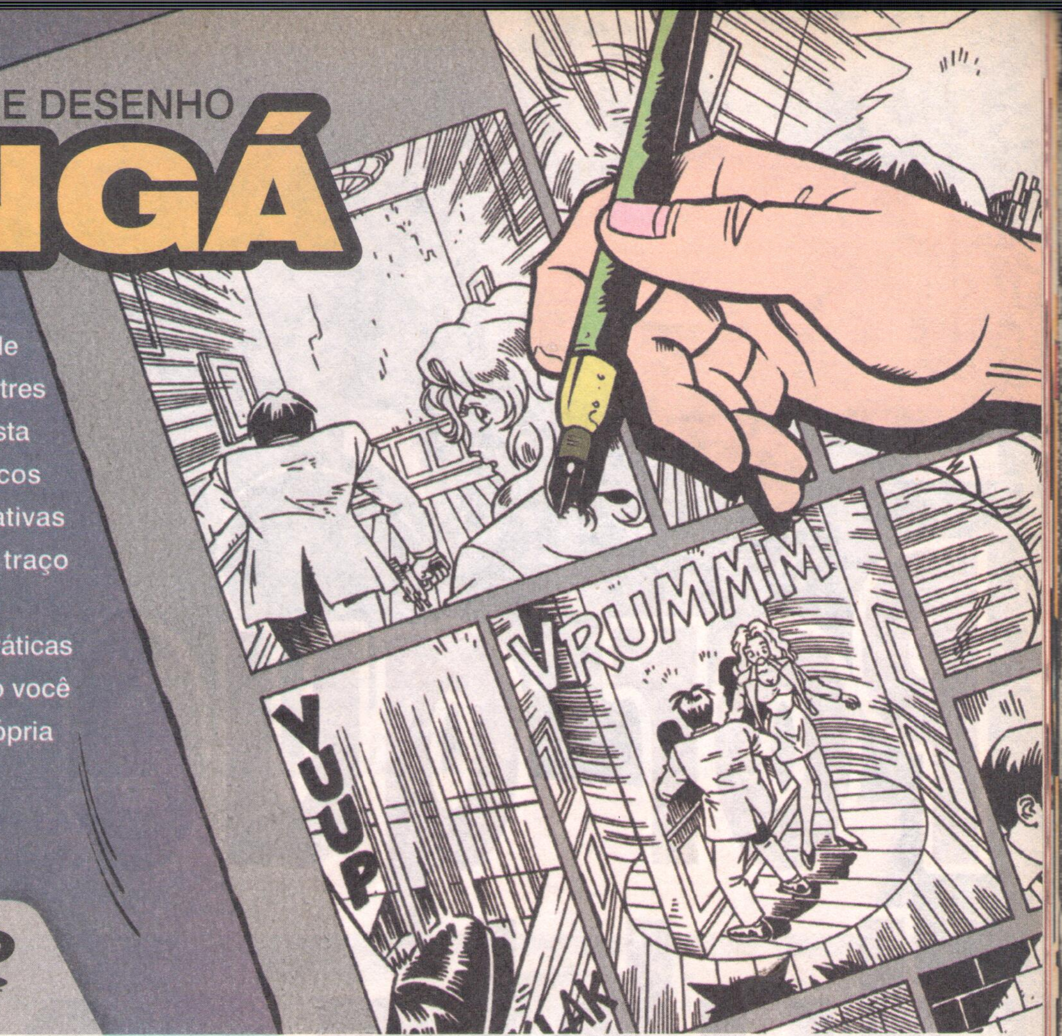
DST-AIDS Ministério da Saúde: www.aids.gov.br (Informações diversas sobre transmissão, prevenção, ações do governo, etc)
Staying Alive: http://br.staying-alive.org
PINOTTI, José Aristodemos. "Aids fica jovem, feminina e pobre", 21 de junho de 2006, Folha de São Paulo. http://www1.folha.uol.com.br/fsp/opiniao/fz2106200609.htm.
SEGATTO, Cristiane. "25 Anos de AIDS", Revista Época. http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EDG74518-5990-422-1,00.html, Consultado em: 25 de junho de 2006.
"How Japanese relate to HIV and AIDS: part 1 of 2", What Japan Thinks. http://whatjapanthinks.com/2005/12/26/how-japanese-relate-to-hiv-and-aids/, Consultado em: 25 de junho de 2006.
"HIV/AIDS in Japan", Global Nomads Groups. http://www.gng.org/currents/japan/ja_hiv.html.



CURSO COMPLETO DE DESENHO

MANGÁ

Esta coleção, baseada no método de Arthur Garcia, um dos grandes mestres dos quadrinhos no Brasil, é composta por três módulos (revista + DVD) ricos em detalhes e explicações elucidativas para o aprendizado do fascinante traço do Mangá. Os DVDs são preciosos complementos com muitas aulas práticas e muitos exercícios que capacitarão você a criar, desenhar e montar a sua própria história em quadrinhos.


VRUMMM
YUUUP

Curso completo em 3 volumes

DVD VIDEO

Volume 1
Curso Completo de DESENHO
MANGÁ
Arthur Garcia
Acompanha DVD VIDEO
Curso Completo de DESENHO MANGÁ
Baseado na obra de Arthur Garcia
Aprenda como dar simetria ao seu Mangá.
Descubra como rotacionar o personagem sem perder a proporção.
Enriqueça o Mangá detalhando Cabeça, Mãos & Pés

- MATERIAIS DE DESENHO
- A CABEÇA HUMANA
- ANATOMIA GERAL
- TECIDOS E VESTIMENTAS
- ARTE-FINAL DINÂMICA

Volume 2
Curso Completo de DESENHO
MANGÁ
Arthur Garcia
Acompanha DVD VIDEO
Curso Completo de DESENHO MANGÁ
Baseado na obra de Arthur Garcia
Desenhe animais como: lobo, gato, ave e criaturas que reacham o Mangá de ação.
Modelos de carro, moto, avião e armas trarão a adrenalina para as folhas do Mangá.
Aprenda, de maneira simples, que proporção não é nenhum bicho de sete cabeças.

- ANATOMIA MASCULINA
- RETRATANDO CASAIS
- EXPRESSÕES FACIAIS
- AÇÃO E DINÂMICA
- RETÍCULAS E ARTE-FINAL

Volume 3
Curso Completo de DESENHO
MANGÁ
Arthur Garcia
Acompanha DVD VIDEO
Curso Completo de DESENHO MANGÁ
Baseado na obra de Arthur Garcia
Monte seu próprio mangá
Aprenda o Super Deformed (SD)
Como roteirizar uma história em quadrinhos

- ROBÔS, MONSTROS E GEKIGÁ
- RETRATANDO A NATUREZA
- VARIAÇÕES RACIAIS
- MATERIALIZANDO UMA IDÉIA
- DESENHANDO UMA PÁGINA

Nas bancas, no site www.escala.com.br ou (11) 3855-1000

editora escala

Por que dublagem?

Por Paulo Lesca

Os erros e acertos das Versões Brasileiras, e por que elas são tão importantes.

Não por questão de polêmica, a cada edição, a Neo Tokyo recebe grande quantidade de dúvidas relacionadas aos bastidores do mercado de animês, sobretudo em se tratan do de dublagem. É realmente um assunto intrigante para boa parte dos leitores.

Se os pedidos de matérias são feitos sem o intuito de se gerar controvérsia, a opinião geral sobre o assunto, defini tivamente, é dividida e talvez pouco da discussão tenha algum embasamento. Para que se tome alguma posição d assunto é necessário o conhecimento do processo em si.

Como funciona

Obviamente o cinema surgiu como uma forma de entretenimento em massa ágil, visual, sem demandar de grandes esforços da platéia. As falas no cinema mudo eram concisas e gravadas em plaquetas, muitas vezes em diversos idiomas diferentes, dependendo do país onde o filme seria exibido. Quando a sonorização do cinema se tornou possível, as platéias queriam experimentar, e não continuar com as legendas que tanto marcaram o cinema mudo. A dublagem, que já era usada para sonorizar as falas em pós-produção, passou a ser utilizada para que um filme pudesse ser exibido, sem traumas, em um outro idioma.

O processo de dublagem começa pelo distribuidor, quem decide quais diretrizes devem ser tomadas na realização do trabalho. A maior parte dos distribuidores já tem os estúdios de dublagem específicos para onde geralmente mandam seus filmes. Nesses estúdios, de forma terceirizada, os filmes no Brasil ganham versão em português.

Negociações com o estúdio terminadas, a atração a ser dublada passa pelo diretor artístico, que decide quem será o diretor de dublagem e o tradutor, dependendo da disponibilidade desses. Quando a produção é mais dispendiosa, o distribuidor costuma pedir, também, que sejam feitos testes de voz para a escolha dos personagens principais.

Com o texto traduzido em mãos, o diretor escala os personagens (ou uma parte deles, após os testes), segundo critérios impessoais, como qualidade da interpretação e timbre de voz. As escalas dependem, mais uma vez, da disponibilidade do dublador, que corre de estúdio em estúdio em horários bem excêntricos. Ao chegar ao estúdio, o dublador assiste à cena que irá gravar uma ou duas vezes e interpreta por cima no tempo agendado com o diretor. Caso uma gravação atrase, todas as seguintes também atrasam, e os prazos estipulados são curtíssimos, tudo feito em ritmo industrial.

Depois de todo o trabalho de dublagem realizado, raramente o diretor ainda revisa o trabalho, mas sempre o manda para a ilha de edição, onde os técnicos mixam as falas à imagem. Hoje, a utilização de programas sofisticados faz com que a sincronia torne-se quase perfeita, esticando ou comprimindo as falas dos dubladores. Há também nessa fase, a inclusão de filtros que modificam o som, fazendo com que a voz soe longínqua ou dita por um robô, por exemplo.

Em uma semana o processo está concluído, até que venha novo lote. O material mixado vai para o distribuidor ou para a emissora de televisão, fisicamente ou pela Internet em conexões de altíssima velocidade.

Resumo histórico

Como já foi dito, a própria evolução do cinema introduziu a dublagem no processo de produção, isso no próprio idioma original. Os atores filmavam tudo sem som e depois dublavam todas as suas falas, enquanto punham-se efeitos e trilha sonora ao fundo. Foi uma evolução natural usar o mesmo processo para traduzir para outros idiomas a obra cinematográfica, tal como sempre foi feito com literatura e teatro.

No Brasil, "Branca de Neve e os Sete Anões" foi uma das sementes do processo de dublagem local, junto com os conseguintes filmes do estúdio de Walt Disney. A produção cinematográfica brasileira permaneceu dominando o mercado no meio do século, com resquícios do nacionalismo varguista. Dominavam as bilheterias as comédias musicadas, as chanchadas que, embora inspiradas em musicais norte-americanos, traziam muita brasilidade às telonas.

Quando a televisão tornou-se realidade, o mercado cinematográfico local entrou em decadência. As emissoras de TV, que ainda não produziam muitas horas de programação (o que, convenhamos, não é tão ultrapassado se olharmos o SBT atualmente), passaram a exibir os "enlatados", produtos de origem estrangeira (norte-americana) vindos em rolos e mais rolos de fita. Surgia, novamente, a necessidade da dublagem, para que se pudesse permitir a compreensão dessas atrações em toda a cobertura das emissoras.

Mononoke Hime – a dublagem inédita no país está presente no DVD original japonês

Como outros programas na época, "Ford na TV" era fruto do investimento de um grande grupo industrial na TV, como forma de divulgação. Essa foi a primeira série dublada para exibição em televisão. O mercado começou a se abrir, importando atores que já possuíam larga carreira nas famosas rádio-novelas. Nesta época foram dublados alguns dos animês mais queridos pelo público (até hoje): Cyborg 009, Sawamu, Fantomas, Speed Racer, dentre outros.

No fim da década de 70, as dublagens — assim como quaisquer outros materiais de reprodução em massa — passavam obrigatoriamente pelo crivo da Ditadura Militar. Alguns dubladores do Rio de Janeiro passaram a testar os limites impostos, mudando algumas partes do texto para uma linguagem mais coloquial. E deu certo, não houve sequer reclamações. A partir daí houve toda uma revolução no processo de dublagem, muito bem representado pelo seriado norte-americano "As Panteras".

A tecnologia usada no processo evoluiu, permitindo a separação do áudio em diversos canais. Assim, no fim da década de 90, a dublagem de filmes, séries e desenhos, que era realizada com todos os dubladores em estúdio, passou a ser individual. Assim, agilizou-se a dublagem, impondo ainda mais o ritmo industrial que hoje a caracteriza. ➤

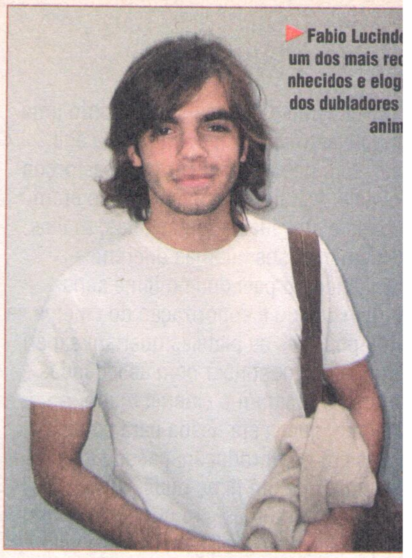
O que tem de ruim?

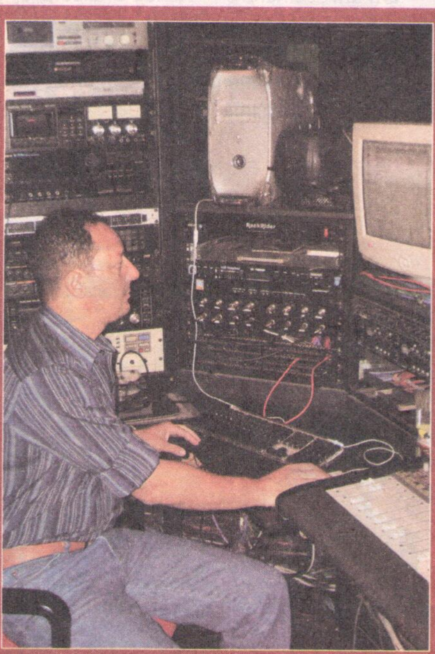
Com a TV a cabo e a Internet, houve uma diferenciação de uma parte do público em relação à dublagem. Tornou-se lugar comum seguir as diretrizes de alguns críticos sobre a suposta nocividade da dublagem em relação à obra original.

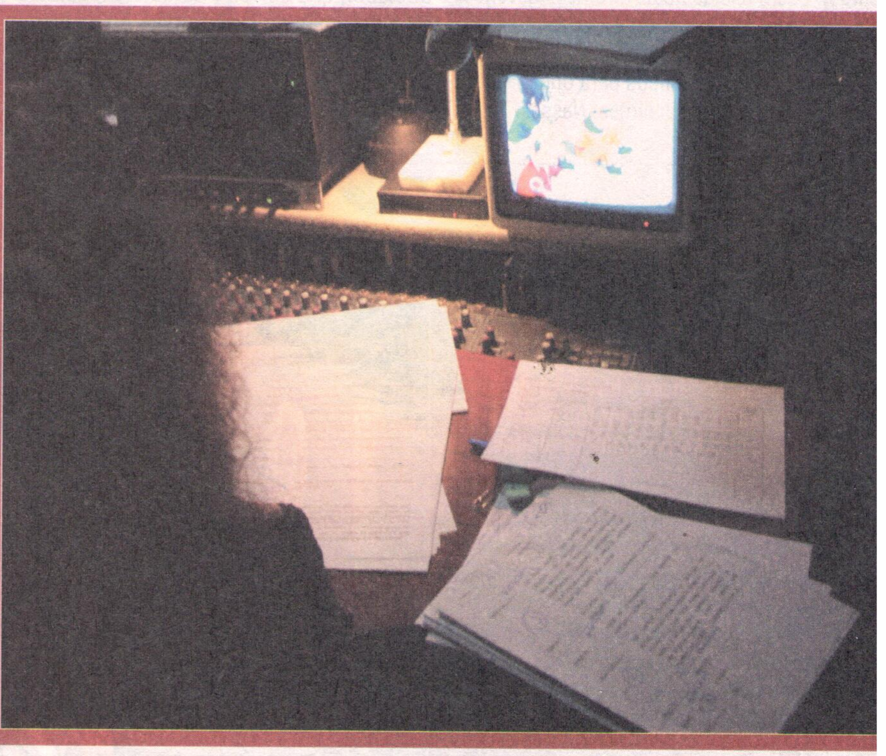
O fato é que muitas críticas feitas ao produto final têm, sim, razão de ser. Apesar de o ritmo industrial de produção não ser exclusividade da dublagem — ocorre o mesmo, por exemplo com as telenovelas —, a pressa muitas vezes prejudica notoriamente o resultado, gerando falhas que poderiam ser corrigidas se assim os prazos permitissem. A grande concorrência entre estúdios faz com que o tempo de duração do processo de dublagem seja diminuído, assim conseqüentemente abaixando o preço final do produto (e em boa parte das vezes, sua qualidade).

O leitor da Neo Tokyo deve ter a imagem dos dubladores japoneses ("seiyuus") na cabeça, artistas famosos que recebem roteiro do que vão dublar dias antes de entrarem em estúdio. No Brasil é diferente, e poucas são as vezes em que um dublador sabe em que vai trabalhar, até pouco antes de gravarem.

A correria costuma também fazer com que atores sejam substituídos na última hora, por conta de imprevistos em outros estúdios ou mesmo problemas cotidianos. E todos esses problemas acabam caindo nas mãos do diretor.


Fabio Lucind
um dos mais re
nhecidos e elog
dos dubladores
anim





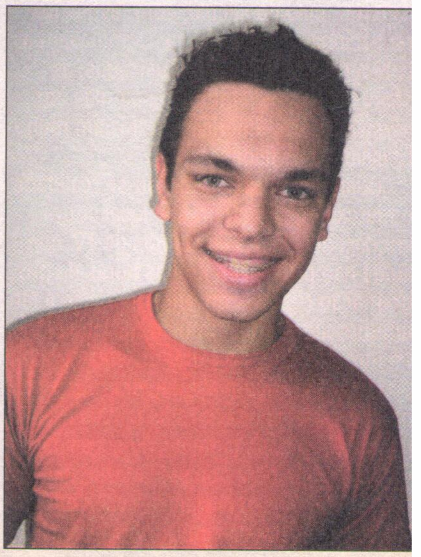
O técnico de som e a direção. Na mesa, os scripts onde o diretor acompanha as falas dos dubladores e Thiago Longo abaixo.

Tradução

Outra crítica diz respeito à versão brasileira. Mesmo após a citada revolução por que passou a dublagem nos fins da década de 70, ainda há alguns estúdios que seguem à risca o que o tradutor escreve no roteiro. Tal literalidade de tradução — quase que transformada numa "declamação" do texto — confronta o princípio de adaptar as intenções do texto original.

Cada idioma possui muitas sutilezas que se tornam extremamente artificiais e falsas quando traduzidas literalmente para o português. Há também gírias e expressões coloquiais traduzidas para a forma culta, o que é enfadonho. Por fim, há tradutores que verdadeiramente usam linguagem culta nos textos (como em um texto literário comum, e não como uma pessoa normal falaria no dia-a-dia).

Além dessas adaptações comuns à fluência das falas a serem interpretadas, para comédias é extremamente necessário o uso de "cacos", falas que o próprio ator introduz ao texto original. Sem eles, não apenas fica comprometida a naturalidade, como o próprio entendimento de piadas, quando essas são feitas apenas para os que possuem certo conhecimento de causa (por exemplo, para moradores de determinado lugar). Infelizmente, há ainda estúdios que proíbem o uso dos "cacos", e o resultado final fica bastante comprometido, dando na vista.



Sonoridade

Às vezes pode-se nem reparar, mas nós possuímos uma sonoridade toda especial quando falamos, independente do sotaque. Quando damos "Bom dia!", ou quando terminamos um pedido com um "...pra mim?" (que já conota o pedido, no lugar de "por favor"), impomos uma sonoridade brasileira. O americano tem sua própria sonoridade, o japonês idem. Por isso muitas pessoas chiam quando assistem a um filme dublado, acham esquisito: mudou-se a sonoridade das falas, apesar de (teoricamente) a intenção ter permanecido.

Quando um dublador imita a sonoridade de outro idioma, fica o que eles próprios chamam de "cantadinho": entonações extremamente falsas para o ouvido de qualquer brasileiro. Ou você nunca ouviu em uma dublagem alguém proferindo um "bom dia" tal o "Good mooorniing" americano? Ou algum personagem truculento falando igual a um caubói em português, terminando as frases com um artificial "..., hã?".

É preciso entender que português é português. Não dá para se imitar as entonações do original, mas interpretá-las como seria caso um brasileiro falasse aquilo. Disso tiramos que para um animê, por exemplo, estar bem dublado, a garota protagonista não precisa falar com uma voz fininha e esganiçada e o rapaz, da mesma forma, não precisa impor uma voz grave tirada do estômago para que se torne convincente. Aliás, o efeito é oposto.

O experiente Marcelo Campos

A dublagem brasileira é considerada uma das melhores do mundo!

Técnico de Som e direção – uma parceria

Direção

Pode-se dizer que o ator é a alma da dublagem, sem seu talento o trabalho desanda. Mas se o ator é a alma, o diretor é certamente o cérebro: por ele passam todos os processos e todo o julgamento do que fica bom ou ruim na tela. Com toda a certeza, há diretores de dublagem de excelência, primando pela naturalidade, pela espontaneidade e pela qualidade da dublagem. Infelizmente, há casos de direções obscuras. Diretores que sequer acompanham o dublador no estúdio, preferindo falar ao telefone ou distraindo-se de alguma outra forma, deixando o dublador "se virando" no estúdio. E isso, sem qualquer dúvida, reflete-se no resultado final, numa dublagem cheia de vícios, erros de tradução e/ou pronúncia e interpretações artificiais. ➤

O Brasileiro

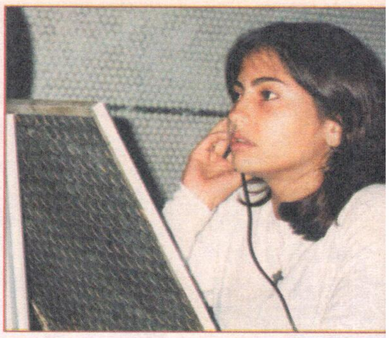
Lógico que a dublagem é um processo que envolve muitos erros no percurso, como qualquer atividade humana. Se os maus exemplos citados aqui existem, felizmente não são regra (ao menos nacionalmente). Por outro lado, há uma corrente de pessoas que criticam a dublagem — normalmente com insultos, apenas — sem qualquer razão de ser, sem qualquer justificativa. Criticam porque, dizem, "é ruim, e pronto".

A verdade é que no Brasil nós já somos criados com sentimentos parecidos. Pode parecer um tanto importuno falar sobre isso, "aulinha de História", mas é interessante para que se compreenda o porquê de muitas vezes tomarmos posições que talvez nem sejam propriamente nossas.

O brasileiro sempre foi criado para enaltecer o produto estrangeiro, em detrimento do nacional. Foi assim com o Pacto Colonial e foi assim com os acordos comerciais com a Inglaterra. Desvalorizamos nosso produto, superestimamos o produto estrangeiro e assim não conseguimos construir uma indústria nacional forte, mantendo-nos sempre à margem. Não é diferente com a indústria cultural, representada pelo intervencionismo americano do "Destino Manifesto". O que ocorre com animês é apenas uma adaptação.

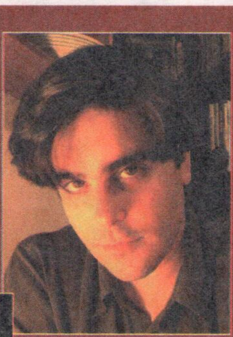
Enfim, pode-se resumir tal sentimento que execra qualquer coisa feita no Brasil — inclusive o próprio idioma, quando falam tanto de como a dublagem, ou mesmo a produção nacional de cinema, são "ridículos" — no conto "A Roupa Nova do Rei", história de um alfaiate que, para ganhar riquezas, fingia tecer uma roupa que só poderia ser vista por aqueles que fossem inteligentes. Ninguém, nem mesmo o Rei, queria ser considerado ignorante, e por isso fingiam vê-la, enquanto pagavam fortunas ao farsante.

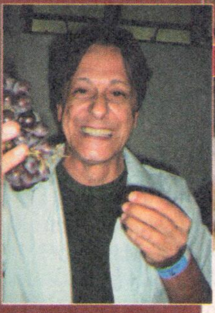
Basta refletir um pouco: se uma dublagem, qualquer que seja, não tem os erros aqui citados (e que realmente existem), criticá-la apenas por conveniência é extremamente vazio.

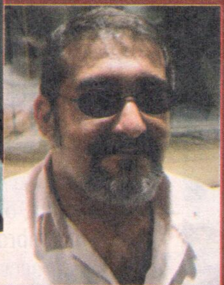


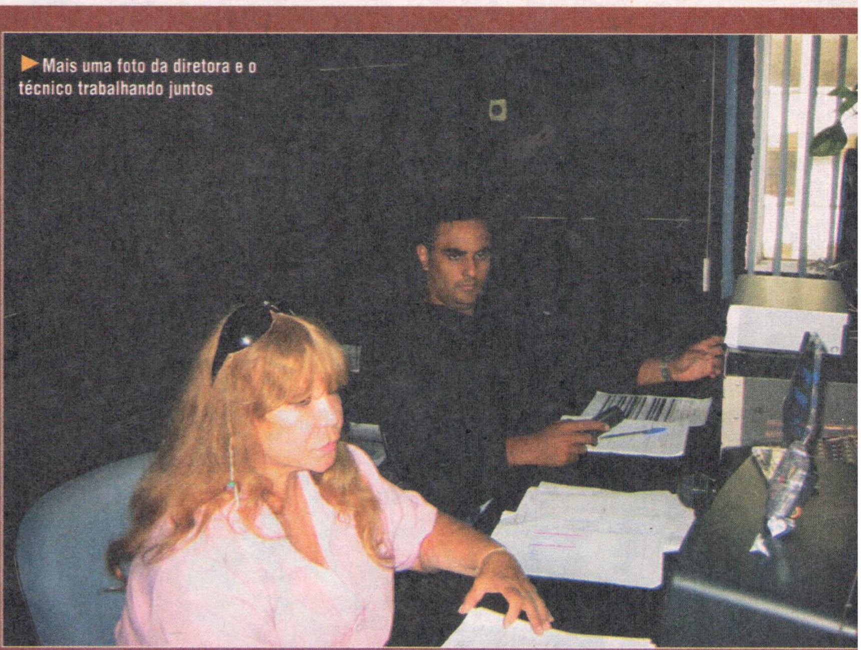
Luiza Palomanes e Miriam Ficher

Guilherme Briggs, Nelson Machado, Mauro Ramos









Mais uma foto da diretora e o técnico trabalhando juntos

O que tem de bom?

Se o processo de dublagem está tão desgastado por distribuidores sovinas, por diretores desleixados e pela imposição de um prazo "the flash", há o que se comemorar?

Não é à toa que a dublagem brasileira é considerada a melhor do mundo. Em nosso país há alguns núcleos que conseguem, verdadeiramente, traduzir todo o sentimento de uma interpretação original para o idioma brasileiro. Num mundo globalizado, tecnologia não é diferencial, mas o básico. O humano por trás do microfone é quem faz toda a diferença.

Há ainda tradutores que exercem a profissão por amor. Ainda que encarem tantos percalços no caminho, pesquisam, atualizam-se e adaptam o texto para a realidade de nosso idioma. Ainda há diretores comprometidos com o trabalho, que dão liberdade criativa aos atores; que estão presentes do início ao fim do processo e que primam pela naturalidade. Ainda há dubladores que entendem a importância de falar o português brasileiro como se deve, e não imitar o som de outros idiomas.

A verdade é que a dublagem só deixará de ter estigmas quando for levado a público o processo e quando esse mesmo público reclamar e pedir melhoras, tal como acontece há muito tempo nos famosos grupos de discussão de filmes e novelas. Dublagem ainda é algo um tanto obscuro no Brasil, mas é fato que, com a Internet, a liberda de se expressar a quem antes parecia m afastado é concreta.

Depois de tudo isso, uma conclusão Dublagem é, sim, necessária. Necessár não apenas para crianças, idosos e ana betos, mas para todos aqueles que não dominam completamente outro idioma que não compreendem certas sutilezas (mas que por tanto tempo foram induzi a achar que sim). Mas, acima de tudo: que seja feita com qualidade. E só falar mal não adianta. ■NT

animepro.com.br é conhecimento

ANIMÊS
MANGÁS
TOKUSATSU
GAMES
DUBLAGEM
NOVIDADES
INTERAÇÃO
COLUNAS
...E VC!

Anime PRO

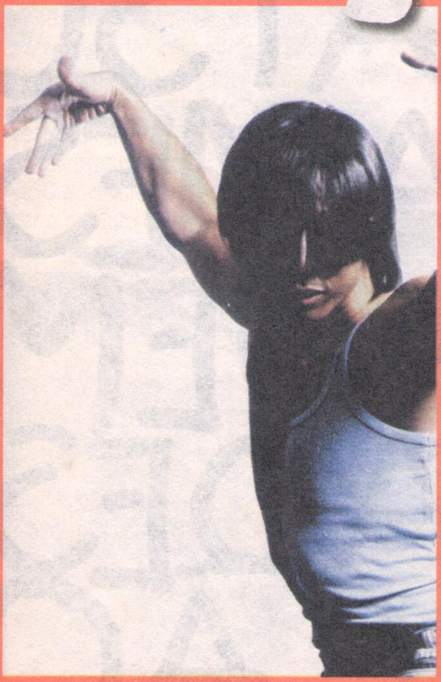
www.ANIMEPRO.com.br

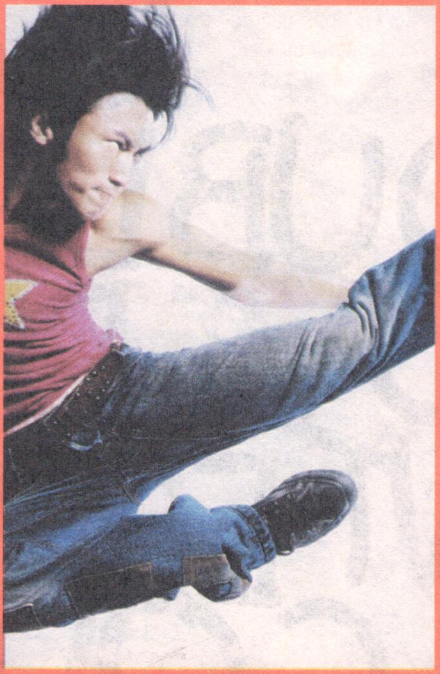
RESISTIR É INÚTIL

Ação à Moda Antiga!

Conheça Dragon Tiger Gate – mais um filme oriental lançado no Brasil!

Por Otávio Moulin





Desde 1997, a indústria cinematográfica de Hong Kong, até então a terceira mais prolífica do mundo (atrás apenas da Índia e Estados Unidos) e famosa mundialmente por seus filmes de artes marciais e ação com os mais loucos stunts sofreu um baque muito grande, quando os britânicos devolveram a ilha à China.

Com a mão de ferro do regime chinês e o êxodo de grandes nomes como Jackie Chan, Jet Li e John Woo para Hollywood, a produção caiu e a maioria dos veteranos das telas partiu em busca de novos trabalhos, principalmente na televisão, deixando o cinema basicamente sob o domínio de novos ídolos pop, que ao contrário do ocidente, conseguem ser atores e cantores de forma bem competente (como bem sabem os fãs de animê), ainda que não tenham formação para serem novos astros de luta e tenham capacidade de fazer cenas de ação ousadas sem dublês.

Cineastas como Johnnie To ainda mantêm o charme dos filmes de gângster da época dourada de Hong Kong, mas os filmes de ação e artes marciais em geral caíram de moda e a maioria das produções desses gêneros foi relegada ao mercado de vídeo, como produções B que tentam ganhar destaque fazendo de tudo, desde imitar sucessos como O Tigre e o Dragão e Kill Bill até ressuscitar a moda da Bruceploitation, ou seja, colocar algum imitador de Bruce Lee e refazer algum de seus filmes com algum elemento novo. Algumas poucas exceções apareceram como União do Mal ou Kung-Fusão, mas a maioria bancada por algum braço chinês de grandes estúdios americanos, voltados para o mercado internacional, sem a mesma personalidade das típicas produções da ilha.

A coisa só mudou de figura no ano passado quando o diretor Wilson Yip, até então conhecido por suas comédias de ação como 2002 – Os Exterminadores do Além e o mais recente Dragão Branco, uniu forças com o astro Donnie Yen para realizar um filme de ação à moda antiga, Hong Kong style, chamado Sha Po Lang (ou simplesmente SPL).

O público em geral conhece Donnie Yen como Céu, o primeiro oponente de Jet Li no filme Herói, e não sabe que além de ator, Yen é diretor (de filmes como Alto Impacto e Lobo – O Assassino) e coreógrafo de lutas respeitado (de filmes como Blade, O Caçador de Vampiros 2 e A Sociedade da Espada), pupilo de ninguém menos que Yuen Woo Ping, o criador das cenas de luta da trilogia Matrix e consagrado diretor de clássicos filmes de artes marciais como O Mestre Invencível e Lutar ou Morrer.

Yen, para o filme, teve como oponentes dois atores de dois naipes distintos, o jovem Jacky Wu, lutador da mesma escola de Wushu de Jet Li que também foi descoberto por Yuen Woo Ping, e o lendário astro chinês Sammo Hung, pioneiro diretor/ator/coreógrafo colega de infância de Jackie Chan. O resultado foi nada menos do que eletrizante, em um filme surpreendentemente brutal e sanguinolento, com cenas de pancadaria com acrobacias realistas (sem uso de cabos) e de alto impacto, finalmente devolvendo o destaque para o gênero de tradição do país, que foi bem recebido também em festivais em todo o mundo, garantindo sua distribuição internacional.

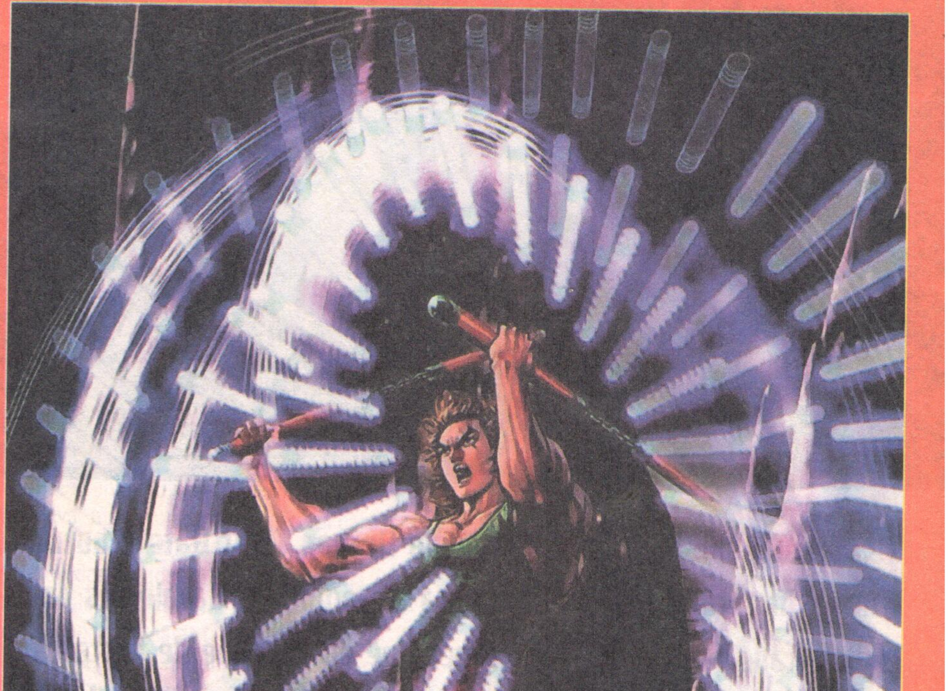
Graças a esse sucesso, o diretor e o astro continuaram a parceria, ainda em um filme de artes marciais, mas trocando o subgênero de policial para o também tradicional cinema de fantasia: eles resolveram embarcar em uma adaptação da que provavelmente é a mais bem sucedida série de manhuá, Dragon Tiger Gate, seguindo os passos de filmes como Os Cavaleiros da Tempestade e Um Homem Chamado Herói.

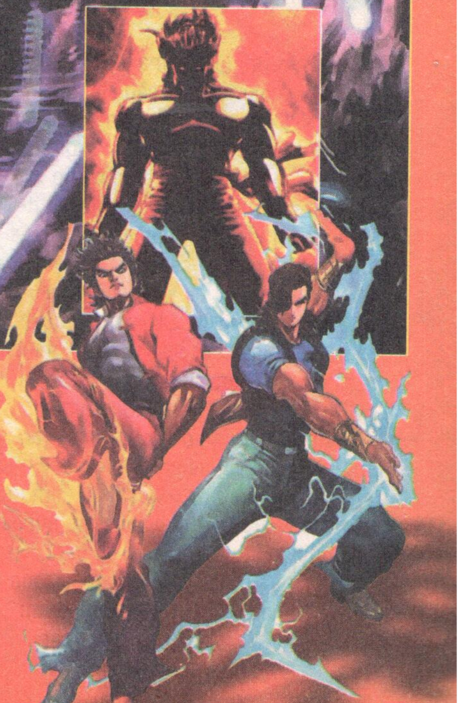
O filme foi feito rapidamente, na melhor tradição do cinema chinês, mas com ares de superprodução, com efeitos digitais de última geração e que agradou o público chinês, que compareceu em massa para conferir o longa no último mês de Agosto. As coisas andaram mais rápido do que o normal e os brasileiros já podem correr para as locadoras atrás dele, em um lançamento em DVD da Flashstar, em widescreen, som 5.1 e até alguns extras.

A trama começa com uma animação que lembra em estilo a vinheta da Marvel para o cinema, com uma narração que condensa parte do histórico da franquia, explicando que Dragon Tiger Gate é uma academia fundada por dois grandes mestres, um especialista em lutas com os punhos o outro com as pernas, que desejavam treinar cidadãos de bem contra os abusos das gangues de mafiosos e que geralmente acolhiam órfãos criados desses combates.

Little Dragon e Little Tiger são os filhos de um desses mestres com mães diferentes. A mãe de Dragon decide sair da academia e leva o garoto junto, mas por tragédias do destino, acaba adotado por um gângster chamado Ma Qun, que o cria para ser seu guarda-costas pessoal.

Já adultos, os dois irmãos se reencontram em uma emocionante luta em um restaurante, quando Tiger (vivido pelo astro pop Nicholas Tse, que apareceu recentemente ao lado de Jackie Chan em A Hora do Acerto) arruma confusão justamente com os homens de Ma Qun em torno do emblema do clã, que a liga ao poderoso sindicato do crime Lousha Gate. Dragon (interpretado por Donnie Yen) fica responsável por recuperar o emblema e confronta Tiger, fato que chama a atenção do líder da Lousha Gate, o mascarado Shibumi. Também entra em cena o especialista em nunchaku chamado Turbo, que se torna amigo de Tiger e tenta entrar para a academia, confrontando o pai dos protagonistas e se tornando guardião do lugar, também na mira de Shibumi.





Também em Quadrinhos

Para comemorar o lançamento do filme, foi criada uma série de quadrinhos baseada nele, mais uma das várias fases e encarnações dos personagens criados pelo chamado "Rei dos Quadrinhos de Hong Kong", Tony Wong, que iniciou a série na década de 70, ainda de forma primitiva, sob o nome de Little Rascals (a série depois ganharia outros nomes como Dragon and Tiger Heroes ou Dragon Tiger Door), que por imposição de censura, teve que fundar sua própria empresa, a Jademan, e publicar um jornal com as histórias em tiras, que não sofriam regulamentação. Uma das fases da franquia, chamada Oriental Heroes, chegou a ser publicada em inglês e distribuída nos EUA no final da década de 80 quase que simultaneamente com Hong Kong e versões mais recentes, como a Mega Dragon Tiger, foram bem recebidas em vários países asiáticos, publicadas pela nova empresa de Wong, a Jade Dynasty.

O Universo em Perigo

Depois de assistir a um filme como Dragon Tiger Gate e outros que pavimentaram o caminho para ele como Os Cavaleiros da Tempestade, é interessante saber que outro filme de fantasia de grande importância para Hong Kong ganha lançamento no Brasil em DVD na mesma época, Os Protetores do Universo, pela Europa Filmes. Mas antes de chegarmos a ele, sempre é bom falar um pouquinho de história.

Por Otávio Moulin

Ao contrário do cinema japonês, habituado a obras de ficção científica como Godzilla, Atragon e Lodo Verde, além de heróis fantásticos que surgiram pouco tempo depois na telinha como Kamen Rider e Ultraman, os chineses tinham pouca tradição no gênero, sua cinematografia era mais focada em dramas pesados, musicais e os famosos filmes de espadachins e kung-fu. Claro que houve algumas poucas exceções, como o pioneiro (e bizarro) The Super Inframan, filme da Shaw Bros que tinha como logotipo o mesmo do Superman da DC Comics (ao menos no poster) mas era na verdade uma aventura inspirada nos tokusatsu, com um sujeito que se transformava em um super-herói biônico lutador de kung-fu para enfrentar uma princesa alienígena e seus vários capangas de borracha. Mas eram poucos e que não chegaram a marcar.

A coisa só mudou de figura no início dos anos 80, com a chegada de jovens diretores chineses que estudaram cinema no ocidente e trouxeram consigo novas técnicas, remexendo com a indústria de Hong Kong. Entre eles estavam os diretores Tsui Hark, Johnnie To, Tony Ching, Ringo Lam e Ronny Yu, além de outros menos conhecidos por aqui, em movimento apelidado de "New Wave" entre críticos e historiadores.

O nome mais importante sem dúvida foi o de Tsui Hark, que logo foi comparado a Steven Spielberg, por levar elementos de Hollywood, incluindo o uso de efeitos especiais modernos e narrativa picotada, e dar novo sabor às tradicionais aventuras de Hong Kong. O filme mais importante desse período foi justamente Zu: Warriors from the Magic Mountain, de 1982, que fez tanto sucesso que chegou a ser lançado no Brasil como Zu: Os Guerreiros da Montanha Mágica, e que foi até mesmo exibido na TV Globo na década de 80.

A história contava com Yuen Biao (famoso ator/dublê, parceiro de infância de Sammo Hung e Jackie Chan) como um soldado da guerra civil que se aventura pela montanha de Zu, habitada por seres fantásticos. Ele se torna aprendiz de um mestre espadachim e parte em busca das lendárias Espadas Gêmeas, as únicas armas capazes de destruir um demônio contido temporariamente por um monge (interpretado por Sammo), que logo possui o corpo do espadachim e força uma aliança entre outros habitantes do local.

O filme foi um marco no cinema de Hong Kong, justamente por ter visuais modernos para a época, longe da aparência datada dos filmes de kung-fu tradicionais, e uma história que fugia do lugar comum, baseada levemente em elementos da mitologia chinesa. Claro que hoje muitos dos efeitos parecem primitivos, mas não mais do que muitos outros produtos de Hollywood. Na verdade o ponto fraco do filme (e na verdade, na maioria da filmografia de Hark) é que muitas idéias não puderam ser exploradas totalmente, tudo parece ser explicado às pressas, além do filme contar com uma dose de humor exagerada, resquício da popularidade desse gênero na época entre os filmes lançados pelo estúdio que bancou Zu, a Golden Harvest. Hark inclusive propôs ao estúdio algumas cenas novas para melhorarem a narrativa, mas como a produção foi cara demais para os padrões de Hong Kong, a idéia foi descartada, mas essa melhoria nunca saiu da cabeça do cineasta, que esperou até poder revistar o universo.

PROTETORES DO UNIVERSO
DVD

Os anos se passaram, Tsui Hark fixou seu nome como um dos mais importantes cineastas asiáticos e, no início da década achou que era hora de tirar da gaveta suas idéias para um novo Zu, dessa vez com investimentos da toda poderosa Miramax, o que poderia garantir que sua visão chegaria às telas.

O resultado foi The Legend of Zu, que contou com um elenco de astros chineses do momento como o astro pop Ekin Cheng e a bela Zhang Ziyi (além da volta de Sammo Hung no mesmo papel), mas o filme ficou abaixo do esperado.

Tsui Hark parece ter reescrito o roteiro de Guerreiros da Montanha Mágica e mexido apenas com os personagens, alguns ganharam mais atenção, outros menos, mas a trama continuou basicamente a mesma, claro que com novas cenas de ação que não poderiam ser realizadas com a tecnologia de 20 anos atrás, só que tudo agora com um tom mais sério e formal, com efeitos digitais imponentes de última geração.

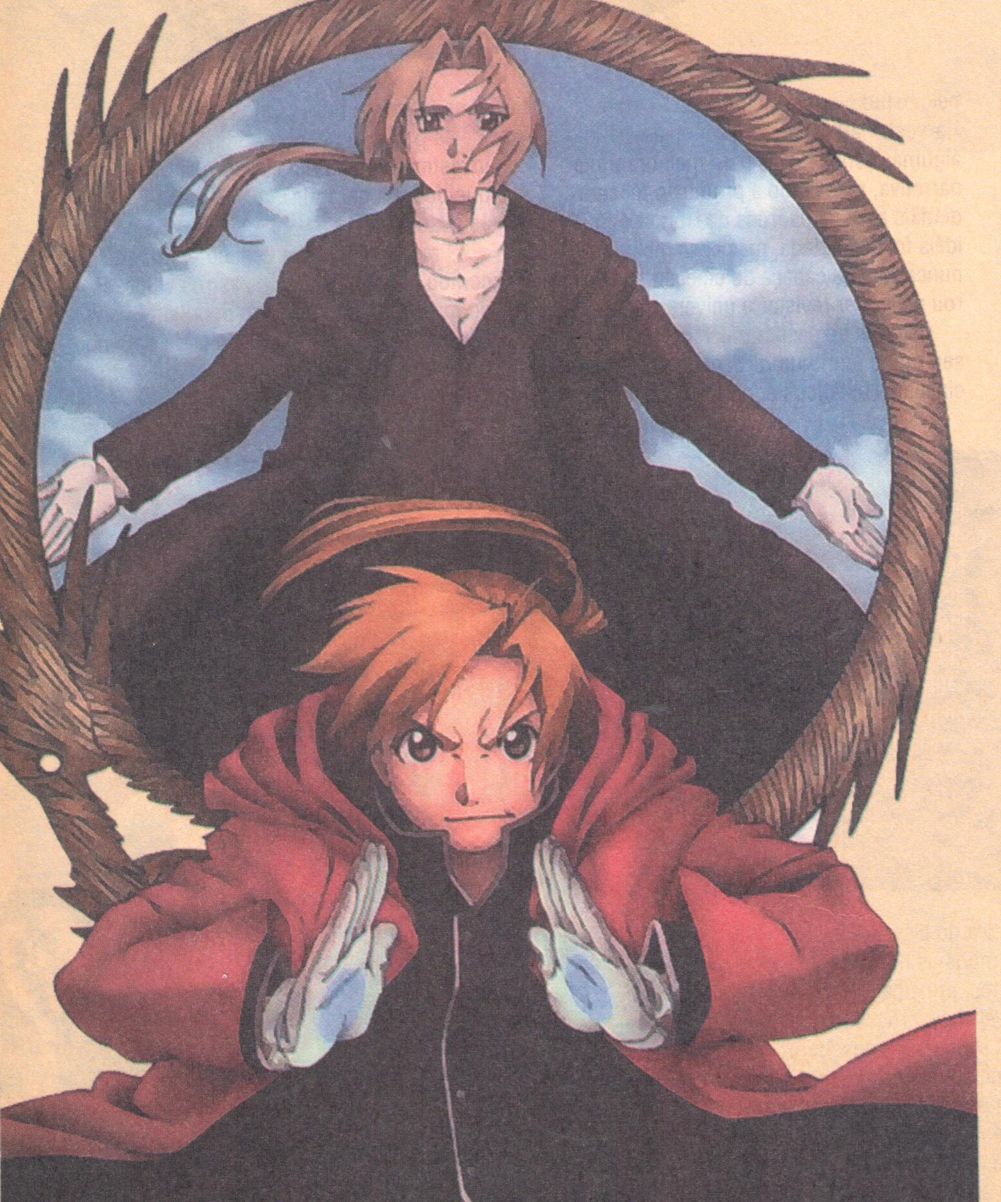
O problema maior é que a ambição de Hark parece ter sido tão grande que muito material foi planejado e produzido, o que estouraria os habituais 120 minutos de projeção para um filme de aventura. Para piorar, os irmãos Weinstein, até então chefões da Miramax, famosos por cortarem filmes asiáticos e remontarem com dublagens em inglês e trilhas sonoras de hip hop para o "gosto ocidental" criaram uma versão americanizada do filme que girava em torno de 79 minutos, cortando 25 minutos da já manca versão asiática do filme. Incompreensível, o novo corte não agradou a ninguém e o filme, realizado em 2001, ficou na prateleira até pouco tempo para distribuição no ocidente e por isso só está chegando ao Brasil agora.

A Europa Filmes, em seu release para imprensa, informa que a versão brasileira de Zu, ou melhor, Protetores do Universo, é a versão de cinema de Hong Kong, ou seja, com 104 minutos. Sim, o filme tem graves problemas de desenvolvimento de muitos personagens e idéias, e falha no principal objetivo, que era o de atualizar e ser uma versão definitiva do clássico Zu de 82, mas ambos os filmes têm seus méritos, principalmente pela incrível visão artística de Hark, com seus inusitados ângulos de câmera e facilidade de narrar várias tramas paralelas, além de seus impressionantes designs de personagens, cenários e armas, que com certeza agradarão em cheio qualquer fã de cinema fantástico asiático, e em especial, aos fãs de animação.

O Conquistador de
SHAMBALA

FullMetal Alchemist foi um grande sucesso por onde passou. A série de TV, feita para substituir Gundam Seed no horário nobre dos animês no Japão (Sábado, 18:00) começou timidamente, mas se tornou um fenômeno ao atrair um público que havia deixado de assistir animês ou que nunca havia assistido às séries animadas japonesas.

Por Fabio Satoshi Sakuda



Mesclando a mais básica cartilha dos animês e uma trama bem amarrada e criativa, com dramas convincentes e um cenário bem bolado, estúdio Bones, conhecido pelo seu bom trabalho em séries como Cowboy Bebop Escaflowne, acertou uma fórmula que lh trouxe sucesso de público como não se há muito tempo.

A história de FullMetal Alchemist (Haga no Renkinjutsushi, ou HagaRen, no origin é uma adaptação livre do mangá de Hirom Arakawa, serializado na antologia mensal Shonen Gangan, da Editora Square-Enix (antiga Enix). Livre, porque a partir de cer ponto da história, ela pára de seguir o ma e toma seu próprio rumo. O animê teve se fim, mas o mangá ainda continua sendo p blicado, sendo que o final deve ser diferer do animê.

O fim, aliás, se tornou o grande trunfo FullMetal Alchemist. Com o sucesso da sé o estúdio Bones decidiu fechar a série no cinema. Poucas séries de TV conseguiram isso até hoje, sendo que um dos poucos exemplos é Evangelion, um animê que já entrou pra história. Várias séries que são sucesso de público conseguem emplacar filme no cinema pelo apelo do nome, mas fazia tempo que o público não se arrastav ao cinema para ver o final de uma trama.

FullMetal Alchemist the Movie: Conqu of Shamballa (Gekijouban Hagane no Renkinjutsushi: Shamballa wo Yukumon chegou aos cinemas dia 23 de julho de 2 quase um ano após o fim da série na TV, mas não perdeu o fôlego: foi um dos film animados mais assistidos do ano, com 1 milhões de espectadores somente no Ja

Não só o público consagrou o longa, mas também a crítica. O filme recebeu o prêmio de "Melhor Animação do Ano", "Melhor Trilha Sonora" e "Melhor Roteiro Original", do Tokyo Anime Award, evento criado pelo então governador de Tóquio, Shintaro Ishihara. Também ganhou o prêmio de animação do Mainichi Film Awards, tradicional premiação de cinema japonês.

O filme viria a fazer sucesso novamente em janeiro de 2006 quando o DVD foi lançado no mercado japonês. Suas duas versões, Collector's Edition e Standard, pegaram dois lugares no pódio da Oricon (o ranking de vendas do mercado japonês), PRIMEIRO e TERCEIRO, respectivamente, desbancando filmes de Hollywood e shows de cantores pop, todos com um preço mais em conta. Curioso também é a versão de colecionador ter ido ao primeiro lugar. Em geral, a versão standard, mais barata, costuma ir à frente das caprichadas edições de colecionador.

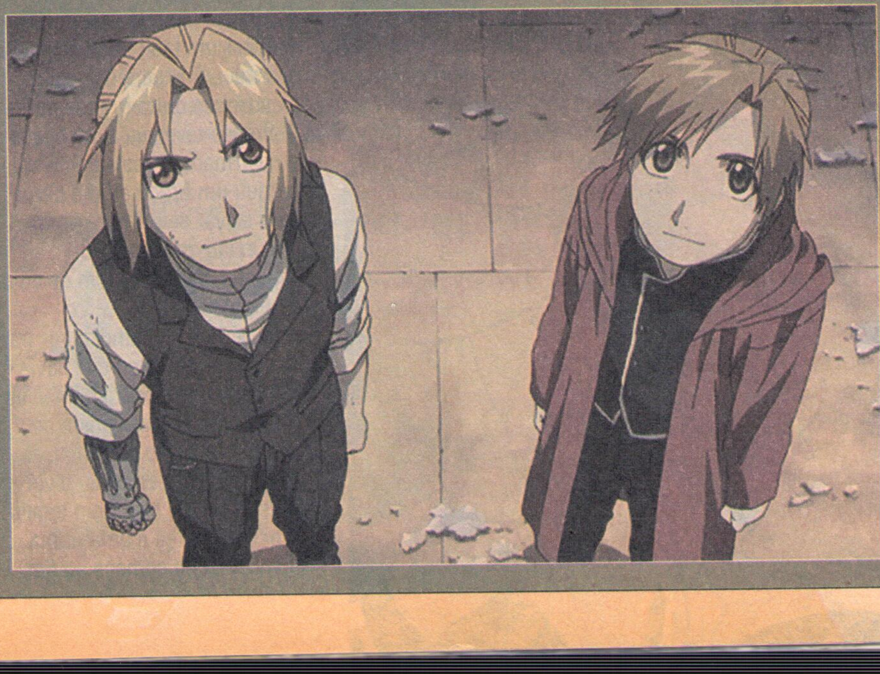
As músicas tema "LINK" e "LOST HEAVEN" ficaram a cargo do L'arc en Ciel, que também havia tocado o segundo tema da série, "Ready Steady Go", música que os trouxe de volta depois de vários anos afastados.

A edição de colecionador do DVD de Hagane no Renkinjutsushi: Shamballa wo Yuku Mono vem com o DVD do filme, outro com duas faixas de áudio com comentários, do staff de produção e outra dos dubladores. No mesmo disco de extras, trailers, comerciais de TV e um trailer exclusivo do DVD. No terceiro disco, cenas de Making of, que inclui cenas dentro do estúdio Bones, a gravação da trilha sonora na Rússia, a dublagem, e um bate-papo com produção e dubladores. Um livro com ilustrações, conceitos de design, imagens de ambiente, entrevistas e análises acompanha os três discos, e uma coleção de minipôsteres fecha o pacote, em caixas de luxo pretas com letras douradas, um dos mais bonitos DVDs de animês que já saiu.

Esse filme é continuação direta da série de TV, portanto, funciona melhor se visto em seqüência. Porém, o estúdio Bones fez essa história também funcionar sozinha, como se ter assistido à série fosse apenas um complemento. Quem quiser assistir apenas ao filme, fique à vontade, e quem sabe, surgirá uma curiosidade pela série. Já quem assistiu à série, precisa assistir ao filme, porque o final da história está nele.

A história

Dois anos se passaram desde os eventos da série de TV. Al, de volta ao seu corpo, perdeu todas as memórias dos quatro anos em que viajou junto de seu irmão. Depois de saber através de outras pessoas tudo o que passou com Ed e que não se lembra, Al decide se tornar um grande alquimista para poder abrir o misterioso portal, a única pista que pode levá-lo ao seu irmão.



Enquanto isso, Ed está na Alemanha do mundo real, em 1923, após a Primeira Guerra Mundial, diante de uma das maiores crises do país. Lá ele conhece Alphonse Heiderich, contraparente de seu irmão no mundo real. Num mundo onde a alquimia não existe, ele é apenas um garoto aleijado, que todos imaginam ser vítima da guerra. Mas ainda assim, Ed busca uma forma de voltar ao seu mundo, usando os meios que possui.

O reencontro dos dois irmãos transcendendo universos, o crescimento do nazismo na Europa, seitas secretas, ciganos, misticismo, ciência, máquinas voadoras, muitos mistérios, vão realmente acontecer? Será que a única coisa que eles tinham depois de perderem tudo, conseguira estar acima de dois mundos?

FullMetal Alchemist Movie estréia no Brasil com distribuição da Focus Filmes, porém, ainda não há uma data confirmada. ➤

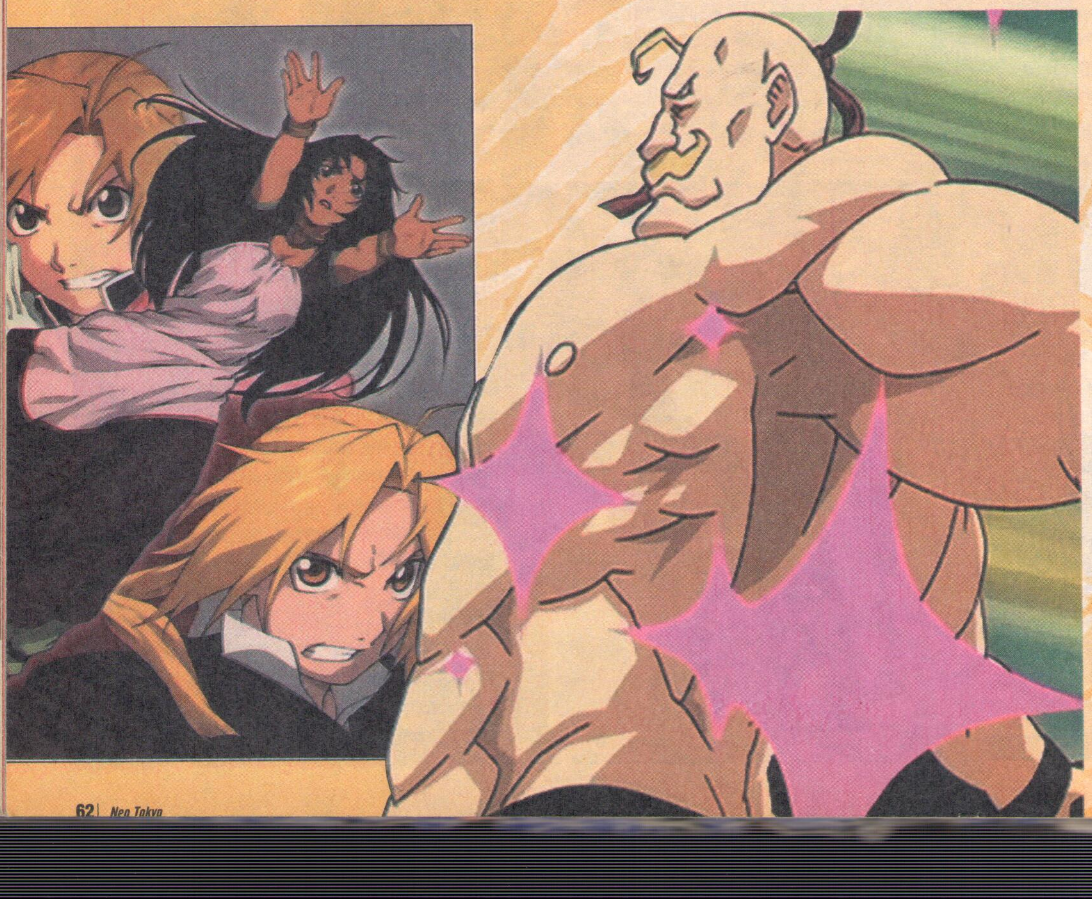
Curiosidades

■O nome japonês, Shambala wo Yuku Mono, usa um trocadilho verbal. A frase, ouvida, é entendida como "Aquele que vai a Shambala" ou "Aquele que morre em Shambala", o que trouxe um grande debate na época em que o subtítulo foi anunciado. Quem irá a Shambala, e onde seria Shambala, o mundo real ou o dos alquimistas? Ou quem irá morrer em Shambala? Porém, quando o título foi escrito com o kanji "Sei", que significa "subjugar, dominar", o sentido mudou completamente. E o subtítulo ocidental respeitou o significado, ficando assim "Conquistador de Shambala". Esse uso do kanji "Sei" não é o correto, portanto a leitura é complicada mesmo para os japoneses.

■Durante o filme, muitos personagens da série reaparecem, na forma de contrapartes do mundo real, não exatamente no mesmo papel que tinha no mundo dos alquimistas. Heróis se tornam vilões e vilões agora são amigos.

■Shambala é um reino místico da mitologia do budismo tibetano, que se localizaria em algum lugar nas montanhas do Himalaia. Seu significado é "terra da tranqüilidade, da felicidade" e é a terra prometida dos budistas, um lugar para viver em harmonia. Como a religião budista é ateísta, essa terra prometida é vista como um lugar real, mas que com o passar dos séculos e das adaptações que as diversas civilizações fizeram em seu mito, ficou difícil de se estipular onde se localiza e o que é real e o que é ficcional em sua história. Acima de tudo, Shambala é simplesmente um antigo reino pacifista, budista, que em algum lugar da história, deixou de existir.

■Hoheinheim, o pai dos irmãos Elric, foi inspirado no famoso alquimista Paracelsus, um cientista e médico suíço. Seu nome verdadeiro é Theophrastus Philippus Aureolus Bombastus von Hohenheim. Sua fama se deve a lenda de que ele teria tido sucesso em criar vida artificial, chamando-a de Homúnculos, e de que teria criado a Pedra Filosofal. Fora das especulações, ele foi pioneiro no uso da química e de minerais na medicina. Ele foi o primeiro a indicar que o corpo humano precisa de uma certa quantidade de minerais para se manter saudável.

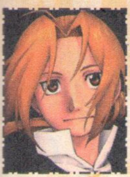


Pra quem não conhece FullMetal Alchemist

Num mundo muito parecido com o nosso, os irmãos Elric, pequenos alquimistas, decidem quebrar um tabu, ressuscitando sua mãe. A experiência falida lhes trouxe outra grande perda: Alphonse teve sua alma ligada a uma armadura vazia e Edward perdeu um braço e uma perna para salvar seu irmão. Agora, eles estão atrás da Pedra Filosofal, para pegarem de volta o que perderam.

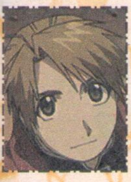
A série ficou famosa por trazer de volta um público que havia desistido de assistir animês, os adultos. Muitos assistiam com os filhos ou mesmo sozinhos, as histórias, simplesmente divertidas às vezes, mas com temas bem complexos e uma trama envolvente do começo ao fim.

Os personagens



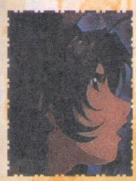
Edward Elric

O mais velho dos irmãos Elric, esta a dois anos em busca de um meio de voltar para o seu mundo. Atarracado e meio ranzinza, Ed usa próteses mecânicas em sua perna esquerda e braço direito. No seu mundo, ele usava automail, próteses mais avançadas, ligadas aos nervos do usuário.



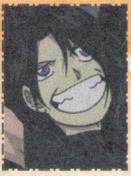
Alphonse Heinderich

Contraparte do mundo real de Al, o jovem engenheiro de foguetes está desenvolvendo um foguete para ir ao espaço e precisa concretizar seu sonho o mais rápido possível, por causa de um câncer no pulmão.



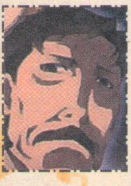
Noah

Garota cigana com aparentes poderes de ler a mente das pessoas, é salva por Ed quando estava pra ser vendida por seus companheiros. A partir daí, ela passa a viver junto de Ed e os outros cientistas.



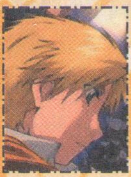
Envy

Um homúnculo que foi criado a partir de uma tentativa de gerar vida com a alquimia. Envy tem contas a resolver com os irmãos Elric e com seu pai, Hoheinheim.



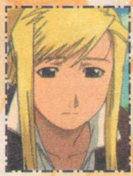
Hoheinheim

O pai de Ed e Al é também, o maior de todos os alquimistas. Exilado no mundo real, ele estava conformado com a situação, e tinha um status social incomparável, como conselheiro da Igreja de Thule. Mas para ajudar Ed, ele usa suas influências para encontrar um meio de abrir o portal para o mundo dos alquimistas.



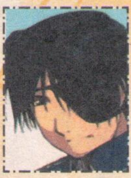
Alphonse Elric

Mais novo dos irmãos Elric, Al voltou ao seu corpo da forma que era quando perdeu, quatro anos atrás, e sem as memórias de suas viagens com seu irmão. Porém, seu sentimento com Ed continua intacto e Al busca com todas as forcas, um meio de abrir o portal para trazer seu irmão de volta.



Winry Rockbell

Amiga de infância dos irmãos Elric e uma das melhores mecânicas de automails, Winry foi a última a ver Ed, e confia que ele esteja bem, em algum lugar.



Roy Mustang

Outrora, o Alquimista das Chamas, Mustang hoje se recusa a usar seus poderes, perseguido pelos crimes de seu passado. Se mudou para um posto distante, renegando seu alto cargo no Exército. Ele usa um tapa-olho, resquício de sua última batalha.

Um mergulho nos mangás de horror japoneses

Por Alexandre Lancaster

Sob o domínio do MEDO

Convenhamos: em determinado momento da vida, a maioria das pessoas procurou sentir medo. É algo complicado de explicar. Mas, geralmente, no final da adolescência é muito comum que as pessoas descubram os filmes de horror – e algumas delas, caso não se saturem do gênero, acompanharão esse estilo por toda a vida, mesmo que com mais parcimônia. Esse é um gênero que vende muito bem no país, não há dúvida. Filmes de horror que são lançados em vídeo nos Estados Unidos podem fazer uma bela carreira nos cinemas por aqui, se tiverem sorte; os que chegam às locadoras tendem a ser disputados por semanas, porque há um largo contingente de adolescentes que simplesmente adoram o gênero, não muito diferente nem muito mais inofensivo do que o ato de entrar numa montanha russa e tomar sustos.

Sob o panorama da desconstrução que todos os gêneros cinematográficos sofreram nos anos 70, o então jovem diretor Wes Craven despejou uma trilogia de filmes radicais e absolutamente brutais (Aniversário Macabro, Quadrilha de Sádicos e O Massacre da Serra Elétrica), que reviraram o gênero do avesso. Foi uma época de extremos, e esses filmes inauguraram o conceito de um horror extremo, que assustava por usar como matéria-prima as pessoas próximas como sendo um monstro mais perigoso do que qualquer lobisomem ou vampiro – e, às vezes, nem precisa ser um monstro por fora, como em "Aniversário Macabro" ("The Last House of the Left") – vertente que ainda hoje deixa herdeiros como o filme australiano Wolf Creek, que pode ser encontrado nas locadoras.

Esse horror, entretanto, viria a ser diluído nos anos 80 pelo próprio Craven, em filmes como a série "A Hora do Pesadelo" – e por produtores como os da série Sexta-Feira 13, que a cada filme transformaram o que deveria ser motivo de medo em farsa assumida. Convenhamos, quando apareceu alguém intragável em um filme da série Sexta-Feira 13, você não torceu para que o Jason os pegasse com sua peixeira?

O terror havia se tornado brincadeira inofensiva de adolescente, e foi o mesmo Craven quem mostrou as cordinhas das marionetes em sua série Pânico. Isso ao mesmo tempo que deu ao gênero um vigor novo em termos comerciais também o tornou uma piada. A graça de se assistir a um Premonição – que apesar de tudo é um filme divertido – é saber que você vai levar seus sustos e dormir tranqüilo. Isso abriu, e muito, a guarda para a penetração do horror oriental nos Estados Unidos, quando esse modelo se esgotou de forma relativamente rápida. O sucesso do remake hollywoodiano de O Chamado trouxe interesse para as obras originais e o horror japonês. Afinal de contas, mesmo que sejam acessíveis, eles investem em algo que não se encontrava mais no cinema americano de horror naquele momento, ou seja: Medo.

E com o sucesso dos filmes de horror japoneses, houve um esforço inicial de atenção ao gênero em outra mídia: os quadrinhos. Afinal, os mangás começaram a se espalhar pelo mundo com força; tomaram as livrarias americanas e se tornaram um fenômeno mundial. Não tardou para que o horror japonês nos mangás fosse descoberto lá fora, e agora, com títulos como Uzumaki e Panorama do Inferno, autores consagrados como Junji Ito e Hideshi Hino chegam ao nosso país, voltados não a um público de fãs hardcore – mas a uma demanda de leitores do gênero. Como já dissemos, terror, neste país, vende muito bem, obrigado.

Vamos abrir algumas portas aqui para um gênero que embora seja popular em todo o mundo, se desenvolveu de forma muito peculiar no oriente em geral e no Japão em particular. Entrem por sua livre e espontânea vontade.

Você acredita em fantasmas?

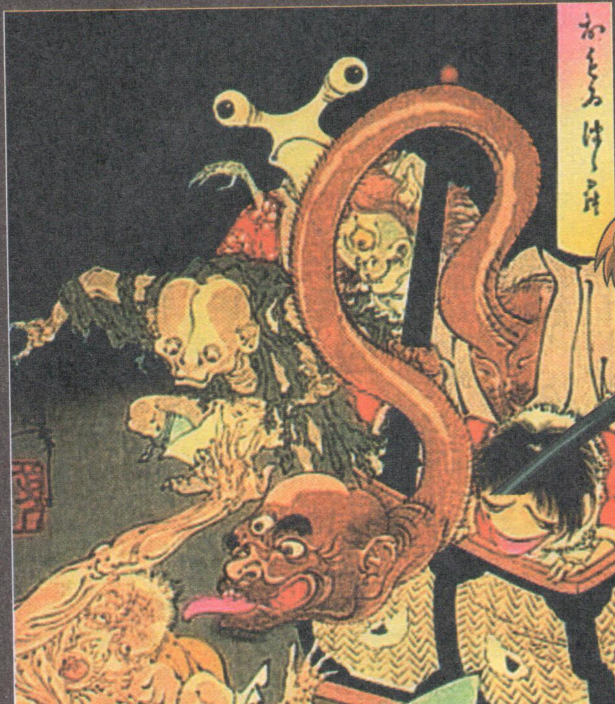
Para começo de conversa, temos que levar em conta que no Japão, o cidadão comum tem mais predisposição a acreditar, bem lá no fundo, em fantasmas – não porque ele seja um ignorante supersticioso; ele não é, nem de longe. O japonês vive num país de alta tecnologia, ordenado, organizado e asséptico. Tecnologicamente, aliás, eles vivem pelo menos uns vinte anos à nossa frente; isso não pode ser negado. Mas o fato é que existe uma relação íntima entre horror e religião – especialmente pelos conceitos que esta traz sobre culpa e punição. Se apanharmos os mitos de horror de cada país veremos que, de modo geral, eles têm origem religiosa. No Brasil, a raiz de nosso "bestiário" pode até se originar de mitos africanos e indígenas, mas muitas vezes a forma final destes mitos tem raiz num catolicismo setecentista, cruel e brutal, onde mulheres adúlteras podem ser devoradas por mulas-sem-cabeça por conta de seus pecados – ou as vítimas do Frei Damião, de acordo com os mitos perpetuados por cordéis, podem ser transformadas em animais ou ser aprisionadas num perpétuo avesso em infernos barrocos pelo simples ato de vestir uma minissaia.

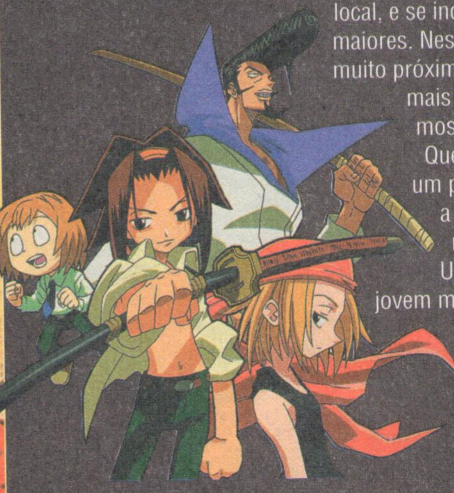
No Japão, a raiz desses mitos é diferente porque o contexto cultural é diferente, mas a mecânica que origina a estes é a mesma. Moldada entre duas crenças, o Xintoísmo e o Budismo, a presença de espíritos se reflete em centenas de mitos de fantasmas com os quais o povo japonês é alimentado desde que nasce. Vida após a morte não é uma conceito vago para essas duas religiões: no Budismo, por exemplo, temos os altares domésticos conhecidos como Butsudan, onde os espíritos dos ancestrais mortos basicamente residem. O Xintoísmo oferece outro conceito, onde os espíritos habitam praticamente tudo, havendo um espírito para cada objeto inanimado ou animado. Mas a raiz disso tudo é mais profunda: O Japão, a bem da verdade, jamais foi um país que exclusivamente se prendesse a uma religião.

Antes da chegada dos primeiros chineses ao Japão, que trariam o Budismo e o Taoísmo, o país não tinha realmente uma religião única, mas diversas religiões com elementos em comum, como o culto a um espírito ou deus da natureza. A paritr de certo momento na história, essas religiões passariam a ser perseguidas da mesma forma que ocorreria com o cristianismo. E esses elementos se misturariam no imaginário popular local, e se incorporariam às religiões maiores. Nesse sentido, os japoneses são muito próximos de nós: eles são antes de mais nada um povo sincrético em termos de identidade religiosa.

Quem viu **Shaman King** com olhos um pouco mais atentos percebe que a história não seria muito diferente se seu contexto fosse a Umbanda e Anna fosse uma jovem mãe-de-santo.

Em todo caso, essa presença cultural do horror é mais antiga do que os próprios mangás. Não muito diferente do que aconteceu no ocidente, aliás.

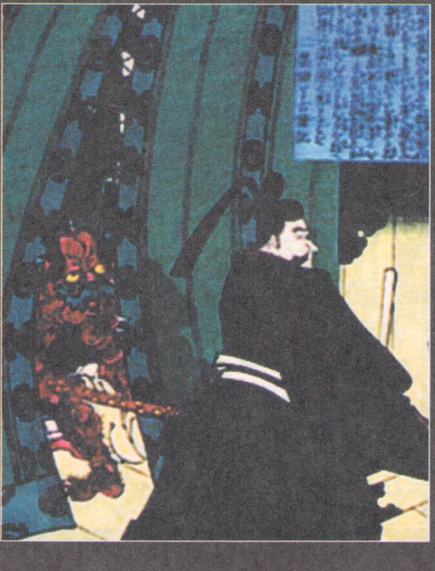


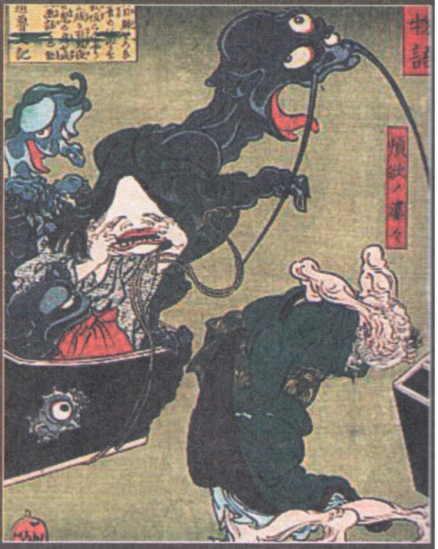


Um pouquinho de História

No mesmo século XVIII que gerou, no Ocidente, o surgimento do horror gótico clássico como o conhecemos, com o romance "O Castelo de Otranto", de Horace Walpole (1764), surgiria aquele que é mais freqüentemente apontado como o marco zero do horror japonês na literatura – Ugetsu Monogatari (Contos do Luar e da Chuva). Muito comparado à literatura seminal de Edgar Allan Poe (que curiosamente nasceu no mesmo ano da morte de Ueda, 1809), o livro em questão era essencialmente uma reinterpretação macabra de lendas folclóricas de origem chinesa e japonesa. Ueda teria um segundo romance fundamental nesse universo, Harusame Monogatari (Contos da Chuva de Primavera, póstumo), e esses dois volumes seriam importantes na visão de autores fundamentais do gênero. Essencialmente, o que os seguidores de Ueda fizeram foi tomar a própria cultura como manancial de horrores – e em geral, quem faz isso se dá bem. Zé do Caixão que o diga. ➤

O século XIX veria uma grande popularidade do gênero, e isso levaria a sua representação visual através do Ukiyo-e – o estilo de gravuras impressas com o auxílio de blocos de madeira no final do período Edo, através da técnica conhecida como Policromia (Nishiki-e). Considerado um dos que cunharam o termo "Mangá" (são dele os treze volumes dos legendários **Hokusai Manga**, iniciados em 1914), Katsushika Hokusai é mais lembrado por suas plácidas ilustrações de paisagens que cristalizaram uma certa imagem mental que fazemos do Japão no Ocidente por muito tempo. Mas ele, antes de qualquer coisa, era um artista popular que atendia às demandas do público, e ele viria a lançar uma série de ilustracões conhecidas como Hyaku Monogatari (Cem Histórias), com imagens gráficas de monstros, fantasmas, demônios. Havia muita violência gráfica nessas imagens e não foi à toa que, quando os ukiyo-e japoneses chegaram ao Ocidente no final do século XIX, influenciaram muito da ilustração do art nouveau com seu padrão de cores planas e leves, e foram justamente essas imagens que ficaram ocultas de olhos europeus. Ukiyo-e de horror como estes, mais as obras de Kunisada Utagawa, Hokuei Shunkosai e outros, se tornaram a base iconográfica de toda uma escola visual de horror – e serviriam de influência para muitos quadrinhistas que viriam a trabalhar com o gênero. Mas deles falaremos mais adiante.



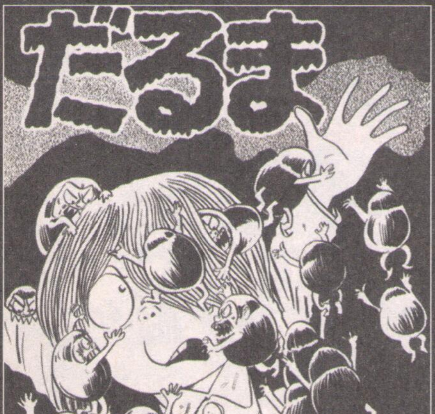


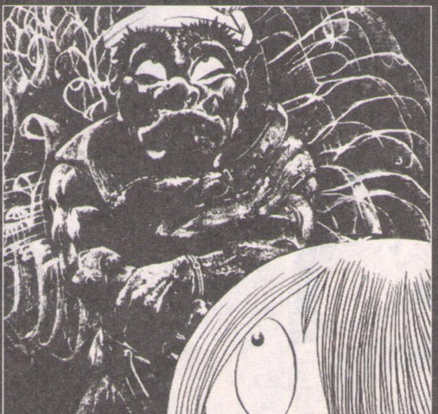
Mangás de aluguel

Após a Segunda Guerra, aconteceram dois eventos importantes – um para o horror como gênero, outro para os quadrinhos. Para este, foi o crescimento de uma indústria de locadoras de quadrinhos que serviam como diversão barata para o grande público.

Sabemos que no Japão, quadrinho não é coisa de criança. Mas o fato é que esse não foi um processo imediato nem foi uma mentalidade que sempre esteve presente na visão japonesa dos quadrinhos. As grandes editoras japonesas colocavam os mangás justamente em revistas infantis – que cada vez mais cresciam e cresciam. E, à margem do mercado, na cidade de Osaka, surgiu um comércio de quadrinhos que, inicialmente, vendendo em lojas de doces, festivais e feiras, partiria para locadoras de quadrinhos que facilitariam o acesso ao mangá em massa (cf. Gravett, "Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos", Conrad, 2006) – e conseguiram furar o bloqueio das grandes editoras.

Como o público mais velho começou a consumir esses quadrinhos, começaram a se fazer materiais para eles – os chamados Kurai, que tratavam de temas mais sombrios. Influenciados pelo film noir, pelo cinema de Kurosawa e Ozu, e pelo neo-realismo italiano, os Kurai serviram de celeiro para uma geração de quadrinhistas que, ao migrarem para as grandes editoras, já no meio de um boom de quadrinhos aliado à decadência das locadoras, revolucionariam o mangá e o tornariam o que é hoje. Os Kurai, longe das limitações do quadrinho infantil, apresentavam quadrinhos de crime, desconstruções históricas e, é claro, de terror.



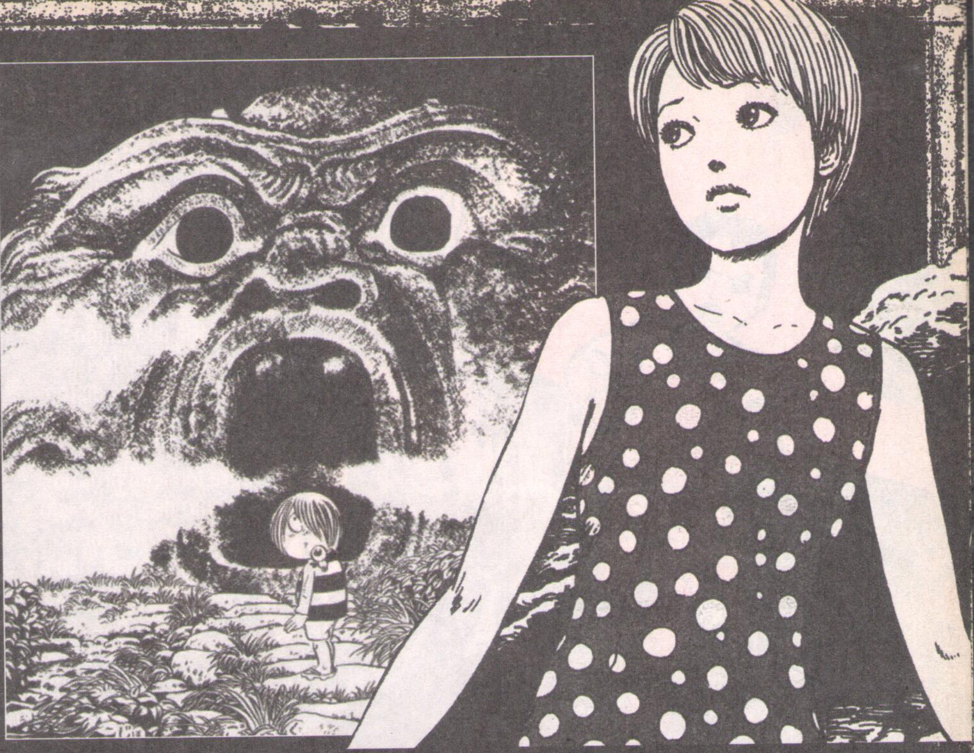


Ge-Ge-Ge no Kitaro

Após a Segunda Guerra, como sabemos, o Japão passou a ser governado por uma junta militar americana. E um dos atos dessa junta foi justamente o de desestimular a produção de material passado no Japão Feudal, justamente para evitar associações nacionalistas que poderiam ser contraproducentes. Por conta disso, como o terror japonês tinha uma raiz muito nacional, ele acabou sofrendo – e por isso mesmo os filmes do gênero absorveram justamente o molde dos filmes B da Hammer - Drácula, Lobisomem etc.

Apesar do contato com esse material ter tido uma certa importância em termos estéticos – houve aprendizado narrativo aqui – os quadrinhos de horror em seu molde nipônico puderam existir com um certo sossego, como se a junta americana neles não prestasse muita atenção. Quem gostava do gênero se voltou para esse material. E nos quadrinhos de aluguel, autores como **Shigeru Mizuki** puderam desenvolver seu trabalho com um certo sossego.

O trabalho de **Mizuki** é particular por uma conjunção de fatores. Veterano da Segunda Guerra, lutou pelo exército japonês no front da Nova Guiné. Perdeu um dos braços em combate, é verdade, mas ele fez amigos no local e chegou a considerar a idéia de permanecer de vez no país. No fim, ele voltou – cheio de seqüelas psicológicas e atormentado por pesadelos. Influenciado pelos Ukiyo-e de horror, ele usava os quadrinhos para exorcizar seus fantasmas. E aproveitando o terreno livre dos kurai, ele gerou histórias como 'Yurei Ikka' e 'Kappa no Sanpei' para o mercado dos mangás de aluguel.



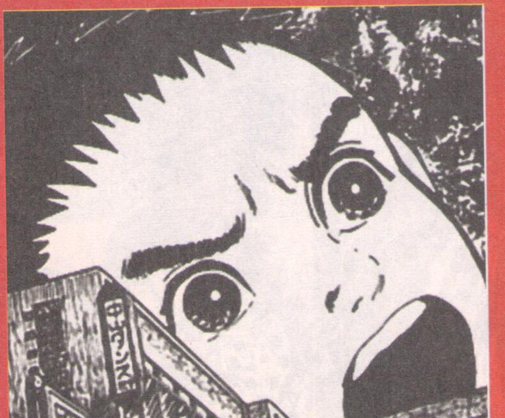
Ele também viveu na pobreza durante esse período. O mercado de quadrinhos de aluguel era particularmente explorador. Pouco se pagava e você tinha que se matar para cumprir prazos em um preço absolutamente baixo, mas enfim... era o seu ganha-pão. Só que a derrocada final das locadoras de quadrinhos que coincidiu com o aumento do poder aquisitivo do japonês que, finalmente, podia comprar seus próprios mangás, o pôs no olho da rua.

Mas não por muito tempo. Naquele momento o mangá finalmente estourara e as editoras buscavam justamente artistas do quadrinho de aluguel para preencher a demanda por mais e mais material. Mizuki, entretanto, tinha que produzir agora para garotos e, então, criou justamente a obra que lhe deu fama: Ge-ge-ge no Kitaro. Em termos financeiros, isso mudou sua vida de vez.

Mizuki usava como matéria prima o que havia de macabro no folclore japonês. Era algo mais do que seu imaginário infantil. Talvez por conta de suas seqüelas de guerra, ele realmente acreditava nas criaturas que desenhava. Colecionava imagens e ilustrações de Youkais – os demônios que encontramos em séries como InuYasha – e se dizia um relações-públicas entre o mundo deles e o nosso. Construiria uma casa-labirinto a qual ele adicionava quartos e os desfazia de acordo com o seu humor. Há histórias sobre editores que entravam na casa para buscar as páginas de seu trabalho, se perdiam nela e ao encontrar uma porta se viam presos em um armário; conta-se também que crianças amigas dos seus filhos se perdiam dentro da casa e acabavam em choradeira. Para fechar o bolo: havia um quarto que só ele sabia como encontrar no labirinto. Nem a mulher e os filhos encontravam o cômodo e Mizuki freqüentemente se recolhia nele quando queria ficar sozinho (cf. Natsume Fusanosuke, 2004).

Mas, apesar de tudo, Ge-ge-ge não era verdadeiramente um material de horror – mesmo que a série por si só seja muito macabra e até hoje seja lembrada como um marco do gênero no Japão. Talvez fosse melhor lembrada como um híbrido de humor negro e horror juvenil, e seus melhores herdeiros são os materiais que se equilibram entre o aventureiro e o macabro, como InuYasha (as seqüências de cabeças-aranha assassinas no quinto volume são um exemplo perfeito disso) e Shaman King (que à sua própria maneira bebe nas águas de Kitaro – pelo menos nos primeiros volumes, antes da série ter virado uma sucessão de duelos. E, cá entre nós: o Manta Oyamada é a cara do Kitaro).

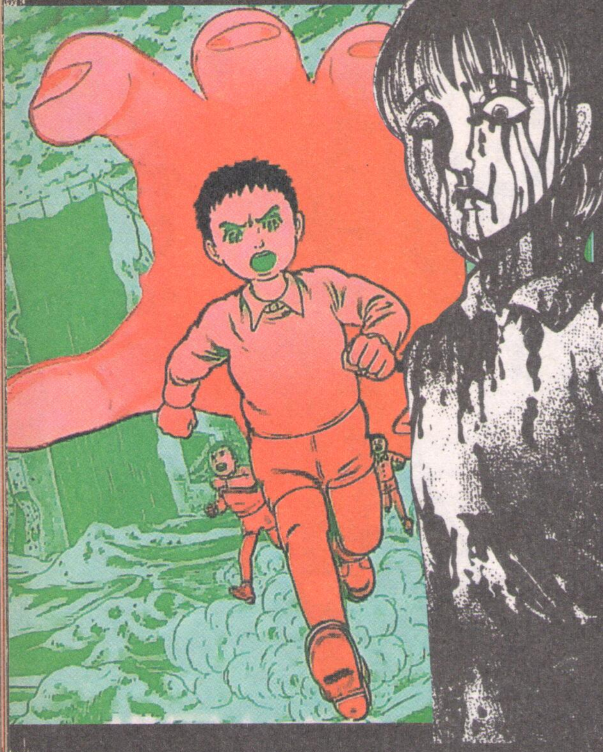
Mas há motivos para tal: o que chamamos hoje de horror era chamado na época de Kaiki – literalmente, "Misterioso", ou "Grotesco", ou "Anormal". E nesse saco de gatos cabia muita coisa bastante díspar entre si. Mas um dos contemporâneos de Mizuki seria o responsável pela independência do gênero como o conhecemos (em japonês, "Kyoufu" ou, literalmente, "Horror"), do Kaiki que lhe serviu de útero. Esse autor seria considerado o mestre definitivo do terror nos quadrinhos japoneses, e seu nome é Kazuo Umezu.



O Horror, o Horror...

Umezu nasceu no ano de 1936 e, ao contrário de Shigeru Mizuki, teve uma trajetória menos dramática. Durante a faculdade, trabalhava para o mercado de quadrinhos de aluguel para ganhar algum dinheiro enquanto estudava. Sua primeira criação foi 'Betsu-Sekai' ('Outro Mundo'), seguida do infantil 'Mori-no-Kyoudai' ('Irmão e Irmã em uma Floresta'). Mas só começou a trabalhar realmente em horror após a formatura em 1962, quando ele decidiu, por fim, se dedicar em definitivo aos quadrinhos. Sendo um dos primeiros autores egressos do quadrinho de aluguel a migrar para as grandes editoras, ele se mudou para Tokyo com o diploma embaixo do braço e foi atuar na Shogakukan, trabalhando tanto com horror quanto com ficção científica.

A bem da verdade, **Umezu** jamais foi autor de um gênero só: foi consagrado como autor de horror graças a trabalhos seminais como 'Hito-kobu Shoujo' ('A menina com o cancro com uma face humana no rosto'), mas também foi um dos pais do gênero Comédia Romântica, com 'Romansu-no-Kusuri'. Após o sucesso de sua obra-prima, o premiadíssimo 'Hyouryu Kyoushitsu' (Classe à Deriva), publicado na Shonen Sunday de 1972 a 1974, seu trabalho seguinte foi uma comédia maluca chamada Makoto-Chan (1976). A maior parte de seu trabalho é realmente dedicada ao horror, uma vez que foi onde ele se mostrou mais bem-sucedido a ponto de um prêmio ter sido dedicado ao seu nome, mas podemos encontrar na sua obra até shoujos como "Petal", feita numa época onde autores masculinos trabalhavam em massa nas revistas femininas. ➤



Mas o que tornava o horror de **Umezu** tão especial em relação aos de seus contemporâneos a ponto de tornar o horror um gênero à parte? De acordo com a mangaká Kanako Inuki (de quem falaremos mais adiante), "O drama em seus mangás nasce do horror na vida diária de mundos anormais e disformes com realidades distorcidas. Os personagens, em suas histórias, sempre têm seu próprio ponto de vista, e isto é o que faz as coisas assustadoras; não é a imagem deles, mas a forma em que as emoções dos personagens são projetadas sobre o leitor, fazendo que você se sinta não apenas assustado, mas manchado pelo ciúme, imerso em tristeza ou marcado por um tanto de ódio".

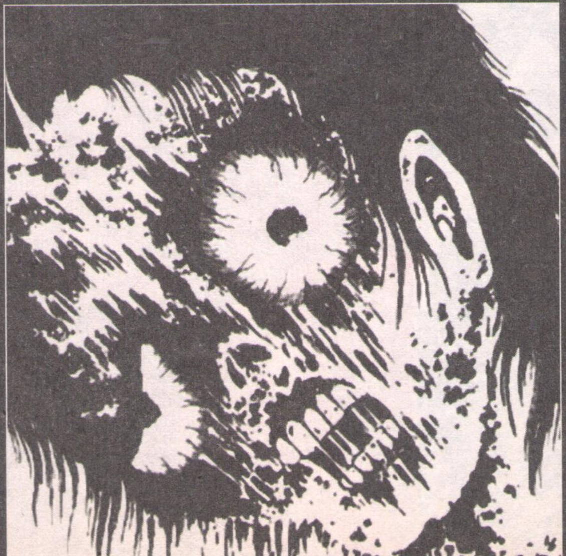
A popularidade de Shigeru Mizuki e Kazuo Umezu atraiu outros escritores para o gênero na época, e aqui cabe uma pausa para falar do segundo nome, ao lado de Umezu, a marcar a transição do Kaiki para o Kyoufu – Hideshi Hino, cujo trabalho está chegando ao Brasil através da Conrad ("Panorama do Inferno"). Hino nasceu em 1946, um ano após o fim da Segunda Guerra. Seu pai trabalhava na Manchúria, quando ela era colônia japonesa, e teve que fugir de lá quando os japoneses foram vencidos. Leitor de mangás na fase áurea onde Sampei Shirato revolucionava os quadrinhos com Ninja Bugeisho e A Lenda de Kamui, começou a publicar na Com, a revista editada pela Mushi Production do Próprio Osamu Tezuka, onde ele publicava sua obra-prima, Hi no Tori (Fênix). E trabalhava primordialmente com comédias de humor negro e ficção científica. Seu gosto pelo grotesco, entretanto, o levou para o trabalho de ambos os autores – e ele, enfim, decidiu entrar no terreno do horror com a história Zouroku no Kibyo.

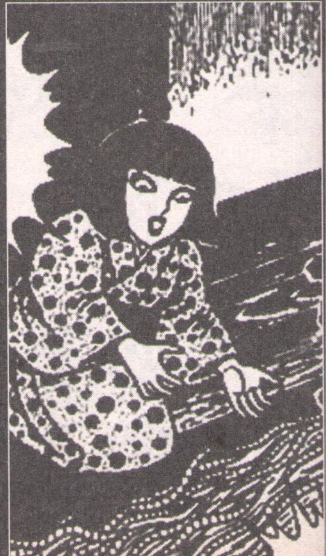
Contos do grotesco e do arabesco

Hino levou um ano produzindo a história no ano de 1969. Segundo suas próprias palavras, "Refiz muitas centenas de páginas. Eu pus tudo o que tinha nesse material. Eu pensava que essa história poderia fazer minha carreira, ou acabar com ela de vez. Primeiro eu a levei para a Akita Shoten em Idabashi. Eles na época publicavam apenas a Boken-Oh e a Manga-Oh, voltadas a um público mais infantil. Mas o editor-chefe me disse: "Esse trabalho é grotesco demais", e eu fiquei muito desapontado. Então eu, ao deixar o edifício, vi o prédio da Shonen Gaho. Então eu imediatamente fui pra lá e eles também me rejeitaram. O meu próximo passo era para ser a Kodansha. Naquela época a Shonen Magazine – a mais popular de todas as revistas para garotos – estava se arriscando em material experimental sob as mãos do Sr. Uchida, o editor-chefe." Mas a Shonen Gaho acabou contatando-o – eles mudaram de idéia e publicaram Zouroku no Kibyo em suas páginas, traumatizando uma geração de crianças ao contar a história de um homem solitário chamado Zoroku, infectado por uma misteriosa doença que o faz apodrecer, com detalhes muito gráficos.

Hino acabou se tornando muito influente, mas a bem da verdade, há muito de choque pelo choque em seu trabalho. Sem sua influência não haveria gente como Junji Ito, com suas pessoas que se vêem infectadas por espirais e se tornam monstros, é verdade; mas também, talvez, não haveriam excessos como os de autores não de terror, mas underground como Suehiro Maruo, que parece fazer snuff movies (uma lenda urbana sobre filmes pornográficos onde estupros, torturas e mutilações são de verdade) em quadrinhos. E Hino tem sua cota nesse tipo de coisa. Ele, como diretor de cinema, participou de duas produções da série Guinea Pig ("Za ginipiggu"), especializadas em filmes trash que emulavam esses snuffs: "Chiniku no Hana", onde mostrava uma mulher sendo desmembrada viva ritualisticamente por um "artista da morte" vestido de samurai – e o filme se limita a isso. O outro, "Manhoru no Naka no Ningyo", consta que foi baseado em um dos mangás do próprio Hino e conta a história de uma sereia doente que é aprisionada na banheira de um pintor obsessivo. Como sua doença evolui a medida em que ela continua presa, e o pintor não irá libertá-la enquanto não concluir seu quadro, ela começa a desenvolver feridas e pústulas grotescas de várias cores, que vão sendo usadas como tinta pelo mesmo pintor.

Desnecessário, mas isso não muda a importância do trabalho de Hino para a emancipação do gênero Horror do Japão, embora haja quem o considere mesmo hoje em dia um artista "Kaiki". Entretanto, o gênero começou a crescer nos anos 70 e incomodar grupos de pais e professores.





Nuvens negras no horizonte

No mesmo final dos anos 60 onde os trabalhos de Mizuki e Umezu chamavam tanta atenção, uma ainda jovem Shonen Jump publicaria uma obra que daria muito o que falar: "Harenchi Gakuen" ("Escola Sem-Vergonha"). Esculhambando de forma inimaginável o sistema japonês de educação como instituição, a obra fez muito sucesso – e despertou a ira de muita gente, a ponto da Shueisha ser ameaçada pela Unidade Governamental de Política para a Juventude. Hoje em dia, quando podemos assistir uma série como Great Teacher Onizuka, isso parece piada, mas na época era algo sério. Resultado: Nagai encerrou a série, mas fez os mesmos pais e professores que perseguiram a história na vida real invadirem o colégio e exterminarem todo o elenco da história num dramático massacre. Há poucas formas de protesto mais fortes do que isso.

Obviamente o terror se tornou um alvo. E aqui fica a pergunta: como esse movimento não se tornou uma pedra nos quadrinhos japoneses como o que aconteceu nos Estados Unidos nos anos 50? A resposta pode muito bem ser apenas dinheiro. Falamos de grandes editoras que lucram fortunas com quadrinhos, para quem o meio é um negócio milionário. Nos Estados Unidos, a situação era diferente. A única grande editora de quadrinhos de verdade, com característica de império de comunicação, era a Dell Comics, que publicava quadrinhos de faroeste, adaptações de séries de TV, Zorro, Tarzan, quadrinhos Disney (foi nela em que Carl Barks publicou em vida), ficção científica. As outras editoras viviam sob sua sombra, da mesma forma que os canais menores de TV aberta não podem competir com a Rede Globo.

DELCOURT
Kanako Inuki
LA FEMME DEFIGUREE
1

A E.C. Comics, legendária pelos seus quadrinhos de horror, crime e ficção científica, prejudicava mais as editoras menores – e aí incluímos Timely/Atlas (futura Marvel) e National Periodicals (futura DC) e até mesmo a Archie Comics, lar de material infanto-juvenil abaixo da crítica – mas que até hoje, nos Estados Unidos, é a última editora de quadrinhos a cancelar material abaixo dos oitenta mil exemplares. Aproveitando do panorama do macarthismo, decidiram urdir o golpe do Código de Ética para tirar seu maior competidor da jogada. Quando convocaram a Dell para participar, ela recusou e jamais foi prejudicada por causa disso – sua derrocada, muito posterior, aconteceu por problemas com o sistema que garantia a sua distribuição, nada mais, nada menos. Podemos dizer que se o mercado americano está como está, a culpa não foi (tanto) de Frederick Wertham e de seu "Sedução do Inocente", foi de todas as editoras que participaram do complô.

No Japão, o melhor a fazer quando surgem os vagalhões é simplesmente diminuir a freqüência e dar menos na vista, para voltar quando as coisas se acalmarem. Foi o que aconteceu quando surgiu a paranóia sobre o quadrinho pornográfico causada pelo mangá "Mishitsu", e de certa forma, foi o que aconteceu com o Terror. Passando novamente a palavra para a quadrinhista **Kanako Inuki**: "Quando eu era realmente jovem, o quadrinho de horror teve um estouro de vida curta, mas foi renegado socialmente e basicamente banido sob um ponto de vista artístico/literário/educacional. Um dos motivos foi que educadores postularam que o quadrinho de horror tinha um impacto negativo na educação das crianças. Duas décadas depois, a editora Asahi Sonorama publicou uma nova antologia de horror (nota: a primeira em muito tempo), e entendi aquilo como uma ressurreição do gênero. Quando pus as mãos na revista, algo em mim 'clicou'. Voltei a trabalhar em meu fanzine, como eu fazia quando meu objetivo era desenhar mangás de horror."

Não seria a única a entrar no mercado nesse momento. ➤

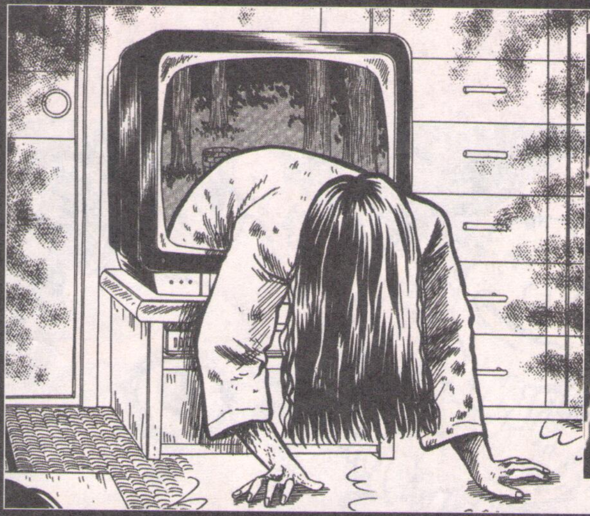
A nova geração do horror

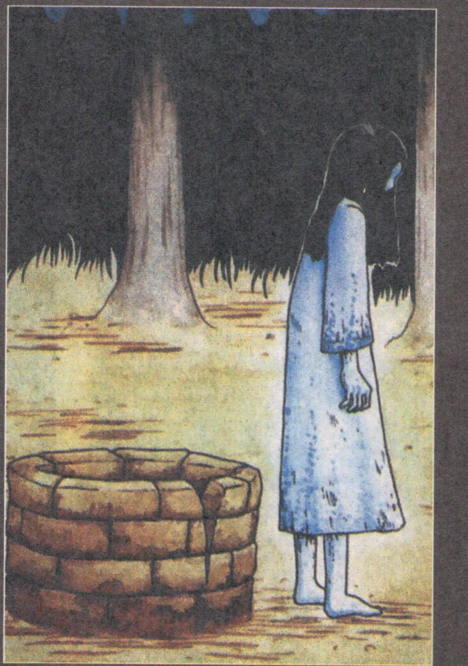
Kanako Inuki acompanhou, como leitora, a fase clássica do horror japonês nos quadrinhos, mas entrou muito tardiamente no ramo. Ela já estava casada e com um filho quando decidiu desenhar profissionalmente. Seu fanzine despertou atenção de editores japoneses e rapidamente estreou no ramo – em uma edição especial da revista shoujo Girlfriend, em março de 1987.

Com o sucesso da Asashi Sonorama no horror, a Kodansha rapidamente lançou sua própria antologia do gênero, e tornou Inuki a capista principal da publicação, além de providenciar histórias curtas para a revista. As revistas começaram a se multiplicar, e a autora começou a trabalhar para muitas publicações ao mesmo tempo, ganhando muitos fãs e ganhando do público o apelido de "Rainha do Horror". Hoje, com vinte anos de estrada nos quadrinhos, ela continua sendo conhecida como tal entre seus fãs – e segundo a própria, tem falado muito com **Hideshi Hino**, de quem é amiga há quinze anos, sobre a idéia de juntos produzirem um filme. Considerando as experiências anteriores de Hino no cinema, tenham muito medo.

O ano seguinte após a estréia de Inuki trouxe outra estréia – a do nome mais importante da nova geração de autores de horror: Junji Ito. Nascido em 1963, se tornou – como a maior parte dos quadrinhistas do gênero – fã dos quadrinhos de Umezu. Mas jamais pensou em desenhar profissionalmente: para Ito, desenhar era um hobby que corria ao lado de sua carreira como dentista (e cá entre nós: quem entende mais de causar medo nos outros do que um dentista?). Talvez, por isso, a sua obra consista basicamente de histórias curtas, de poucos volumes. E nem por isso eles deixaram de ter impacto.

Embora seus temas lembrem muito os de Hideshi Hino, onde o sobrenatural surge de forma muito inexplicável e transforme homens em monstros sem explicação (o capítulo 8 de **Uzumaki**, publicado no segundo volume da série, é Hino puro, com suas pessoas que viram caracóis), o seu trabalho lembra muito os conceitos de H.P.Lovecraft, autor dos legendários Mitos de Chutulhu, para quem o terror se baseava no indizível e no incompreensível. Mas um dos atrativos extras de seu trabalho é a beleza elegante de seu traço e de suas personagens femininas – o que, convenhamos, não é uma marca registrada da maioria dos autores do gênero.

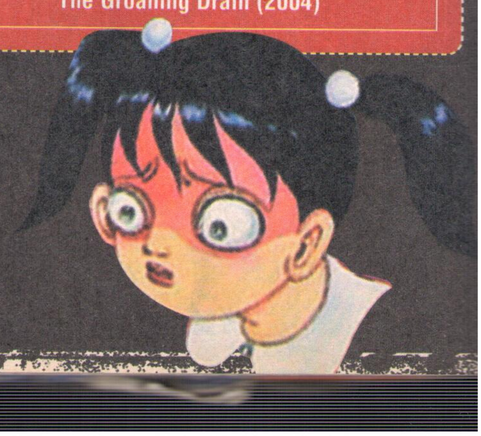




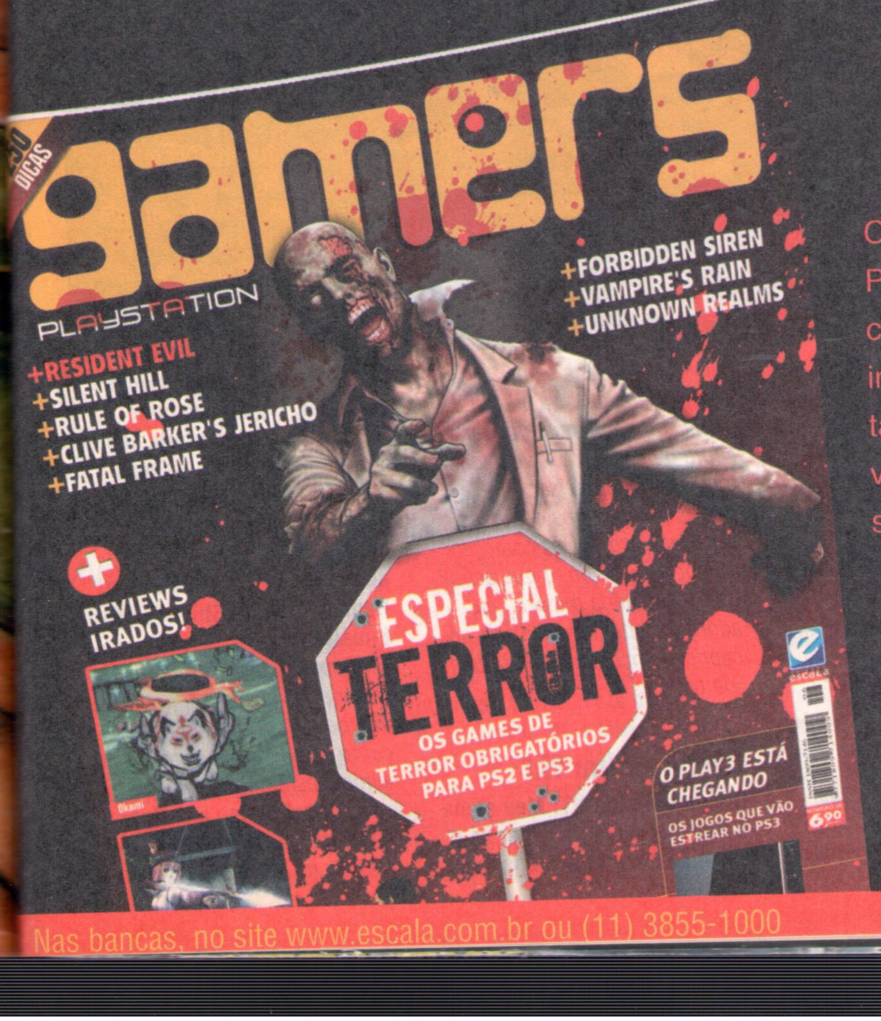
Uzumaki, publicado no Brasil pela Conrad, é um marco e gerou um longa-metragem, mas a sua obra mais popular é Tomie. A personagem-título é uma adolescente bela e eternamente jovem, que desperta progressivamente nos homens que a admiram a paixão e a obsessão. Logo eles entram em uma sanha assassina que, após deixar um rastro de cadáveres, atinge a ela própria – mas não faz diferença, porque ela acaba ressuscitando em um ciclo sem fim. Adaptado para o cinema, a franquia totalizou cinco filmes. Aliás, ao todo quinze filmes foram baseados na obra de Ito – e tanto isso quanto o fato do autor ter ganho um Prêmio Umezu por sua obra contaram muito para que ele abandonasse de vez a ortodontia e se tornasse quadrinhista em tempo integral. Eis aqui a filmografia baseada em seus trabalhos:

Senritsu no Senritsu (1992)
Tomie (1998)
Tomie: Another Face (1999)
Tomie: Re-play (2000)
Uzumaki (2000)
Bohyou no Machi (2000)
Kao Dorobou (2000)
Kubitsuri no Kikuyuu (TV, 2000)
Nagai Yume (2000)
Oshikiri (2000)
Shibito no Koiwazurai (2001)
Tomie: Rebirth (2001)
Tomie: The Final Chapter - Forbidden Fruit (2002)
Marronier (2002)
The Groaning Drain (2004)

É bom lembrar que o cinema é a mídia de excelência para a transposição dos quadrinhos de horror no Japão. São raríssimos os quadrinhos Kyoufu que se tornaram animês. Mas talvez não precisem deles para serem populares: o gênero tem apelo por si só, que transcende a mera estrutura de divulgação dos quadrinhos comerciais. Ou como a própria Kanako definiu: "Pessoas tendem a buscar excitação para sentir que estão vivos. Pessoas podem ter excitação física em uma montanha russa, o que é uma forma de conseguir isso de uma maneira segura e controlada. O quadrinho de horror dá às pessoas o mesmo tipo de excitação mental em um ambiente igualmente controlado." Ela tem razão. Há prazer em sentir medo. NT



CONHEÇA OS JOGOS MAIS MACABROS DE PLAYSTATION


DICAS
gamers
PLAYSTATION
+RESIDENT EVIL
+SILENT HILL
+RULE OF ROSE
+CLIVE BARKER'S JERICHO
+FATAL FRAME
+FORBIDDEN SIREN
+VAMPIRE'S RAIN
+UNKNOWN REALMS
+ REVIEWS IRADOS!
Okami
ESPECIAL TERROR
OS GAMES DE TERROR OBRIGATÓRIOS PARA PS2 E PS3
O PLAY3 ESTÁ CHEGANDO
OS JOGOS QUE VÃO ESTREAR NO PS3
6,90

Confira nesta edição da GAMERS PLAYSTATION uma matéria especial com os jogos mais amedrontadores e impressionantes de Playstation. Veja, também, mais de 250 artimanhas para você não empacar no jogo, dois jogos superdetonados e muito mais!

EDITORA escala

Nas bancas, no site www.escala.com.br ou (11) 3855-1000

Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também possuem seu espaço garantido.

Nossos endereços!

NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br

Atenção: A redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo das cartas/e-mails que chegarem, por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise na própria mensagem.

Questões e Sugestões

Eu queria parabenizar toda a equipe responsável pela revista e dizer que estão de parabéns. Vocês poderiam falar sobre games de animês ou games que vocês achem legais. Aliás, vocês pretendem fazer alguma matéria sobre Ranma ou One Piece?
Gabriel Macedo - São Bernardo do Campo (SP)

Antes de tudo, obrigado pelos elogios, eles nos dão força e incentivo para continuar e sempre tentar melhorar. Bom, respondendo suas perguntas: Temos o interesse, sim, em publicar matérias sobre games baseados em animês e mangás, mas precisamos ir com calma para não fugir ao foco principal da Neo Tokyo. Sobre matérias de Ranma e One Piece, sim, haverá grandes matérias sobre ambas as séries, aguarde.

J-Rock

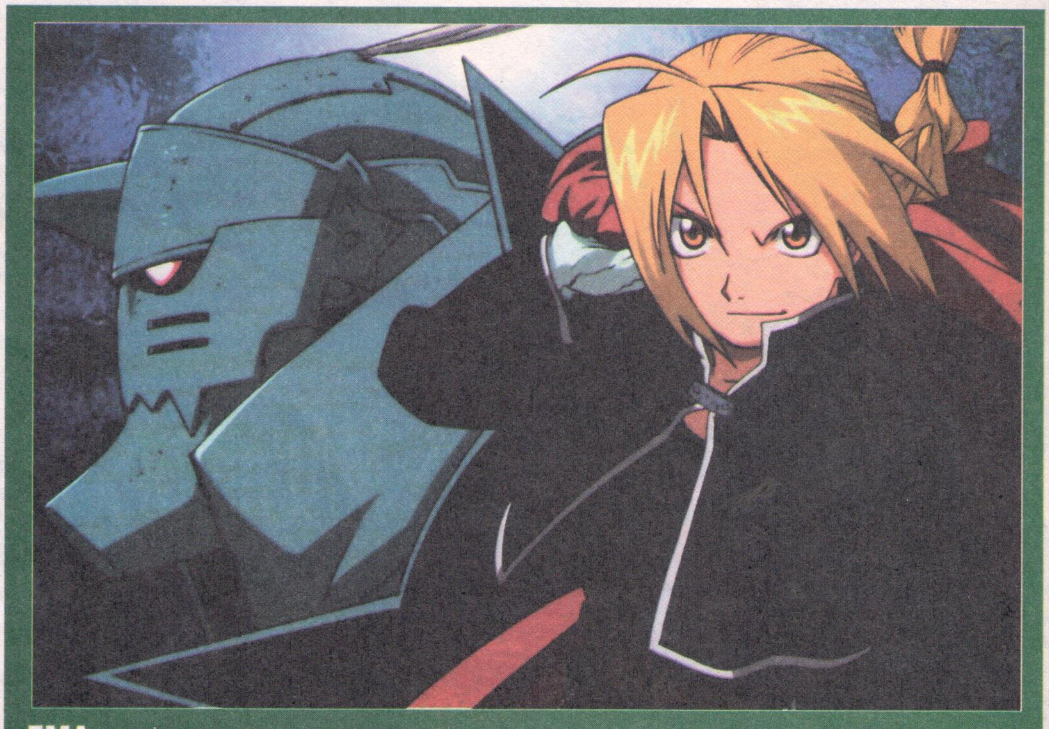
Olá pessoal da Neo Tokyo! Queria parabenizá-los pela ótima revista e pedir uma matéria sobre J-Rock. Muito obrigada.
Nekku Chan – por E-mail

Olá, moça! Nossa, seu pedido foi pra lá de direto, né? Bom, pode deixar que já estamos preparando vários artigos relacionados a esse tema. Sei que muitos leitores curtem este estilo musical, inclusive muitas pessoas aqui da redação.

Pedidos, pedidos e pedidos

Bom, primeiro queria agradecer e parabenizá-los pelo trabalho. Essa revista é super! Estou acompanhando, tenho todos os números (mais de uma revista de cada número... mas isso é detalhe). Eu tenho uns pedidos: queria mesmo uma matéria sobre Yaoi (principalmente Loveless, Gravitation e Sukisyo). Queria também que fizessem matéria sobre uma banda de J-Rock, Gazette, a banda é mesmo muito boa. Parabéns e obrigada! (finalmente uma revista decente sobre coisas do Japão).
Prix Y. – Brasília (DF)

Oi, Isabela (ou Prix Y.), nossa, obrigado por todos os elogios, depois disso pode pedir o que quiser, risos (mas sem exageros, hein?). Na edição 8 publicamos uma matéria geral sobre o gênero Yaoi, você gostou? Mas pode deixar que vamos fazer artigos de séries em específico, talvez começando por Gravitation, o que acha? Sobre a matéria musical, eu adoro Gazette, uma matéria no capricho encomendada, tá bom? Até mais!



FMA

Caros redatores da Neo Tokyo, sou um novo leitor de vocês e estou adorando a quantidade diferenciada do conteúdo da revista. Gostaria de saber se vocês pretendem fazer alguma matéria sobre FullMetal Alchemist.
Marcílio Werner – por E-mail

Olá, Marcilio, tudo bem? FullMetal Alchemist já ganhou uma grande matéria na edição 6 da Neo Tokyo e neste número há um novo texto sobre o filme que é considerado o final da versão animada. Mas pode deixar que logo traremos novas matérias sobre esta fantástica obra, quem sabe algo mais focado no mangá?

Carta de um fã!

Olá, pessoal da NT! Meu nome é Raphael e queria saber se o canal Cartoon Network já sabe a que horas o animê Naruto irá ao ar. E também quero pedir uma supermatéria sobre X, um dos mangás (animês também) que mais gosto, Rayearth, que já está meio sumido e Hellsing. Espero que a revista continue assim!
Raphael (Kamui Shirou) – por E-mail

Oi, Raphael, tudo certinho? As matérias que você pediu não irão demorar pra sair, assim como você, muitos outros leitores estão nos pedindo artigos sobre Hellsing e X. Sobre Rayearth, já publicamos uma matéria na edição 9. Você gos-

Death Note

Oi! Primeiro, eu queria parabenizar vocês pela ótima revista, com um preço super acessível e um conteúdo ótimo. Adorei a matéria sobre FullMetal Alquemist! Pena que eu peguei esse trem no meio do caminho, exatamente na revista nº 6, mas já vou providenciar os primeiros volumes. Queria saber se o mangá Death Note virá para o Brasil e, se vier, quando. E eles estão fazendo o animê do mangá? E já tem data certa para o lançamento do filme no Brasil?

Fabiano - Santo Antônio da Platina (PR)

Olá, Fabiano, que bom que você decidiu viajar conosco nesse "trem", risos. Bom, ainda não há previsão da chegada do mangá ou do filme de Death Note por aqui. E sobre a versão animada, sim, há o animê baseado no mangá que estreou recentemente no Japão.

tou? Sobre a qualidade da revista, ela não ficará como está, afinal, queremos sempre nos superar com uma edição melhor!

Muitas (e como) sugestões

Antes de tudo queria falar que essa é a melhor revista de animês e mangás que conheço. Mas vim dar algumas sugestões: 1º) Deixem Cavaleiros do Zodíaco um pouco de lado, assim cansa, né? 2º) Uma matéria de capa sobre Ragnarok the Animation e do mangá também. 3º) Naruto é legal e tudo mais, mas poxa, só Naruto cansa também, né? 4º) Por que não fazem uma lista de eventos que irão ocorrer com mais detalhes? Aí as pessoas ficarão mais informadas sobre esses assuntos. 5º) Por que não fazer um concurso de fanzines, fanarts ou até um sorteio para os leitores? 6º) Na parte de cosplay colocar mais fotos e colocar lojas de acessórios.

André Ramos Almeida – por E-mail

Olá, André, valeu pela força e vamos direto ás respostas, ok? 1 – Por favor, leia o artigo da seção AP Insider da edição 10. 2 – Pedido anotado, só uma coisinha, a série animada é uma produção japonesa, já o quadrinho, é coreano. 3 – Idem a primeira resposta, risos. 4 – Nós sempre divulgamos os eventos que nos são informados, mas não podemos colocar todos os detalhes de cada um por uma questão de espaço. 5 – Temos muitos planos para promoções e concursos, pode deixar! 6 – A seção de cosplay logo terá reformulações, acho que todos irão curtir.

Eventos

Para divulgar seu evento nas páginas da NT é necessário o envio de todas as informações com pelos menos dois meses de antecedência. E fiquem sempre ligados aos sites dos respectivos eventos. Não nos responsabilizamos por alterações por parte da organização dos eventos divulgados.

Family

09 e 10 de dezembro de 2006
Rio de Janeiro - RJ
www.animefamily.net/

Anime Festival Santos

09 e 10 de dezembro de 2006
Santos - SP
www.animefestival.com.br/

NT no Orkut!

Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Querem se corresponder!

Raphael

quer conversar com fãs de Naruto e X pelo e-mail raphapotter@hotmail.com.

Moisés Franco

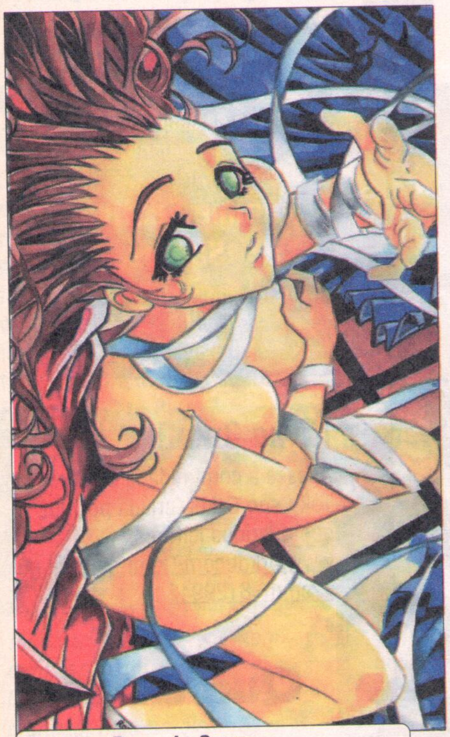
de 22 anos, quer divulgar seu Perfil no Orkut para fazer novas amizades. Anotem aí: www.orkut.com/Profile.aspx?uid=11531554881668971352&pcy=3

Julia

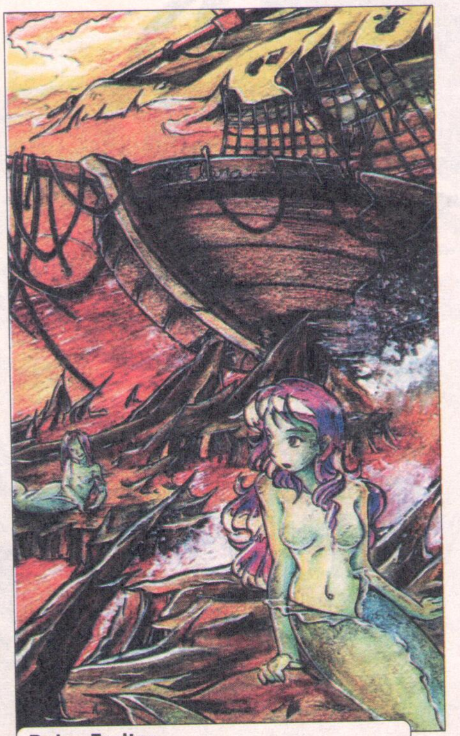
quer se corresponder com fãs de YuYu Hakushô e inúmeras outras séries (muitas mesmo, nem deu para publicar). O e-mail é yusuke2005@ibest.com.br.

Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br .

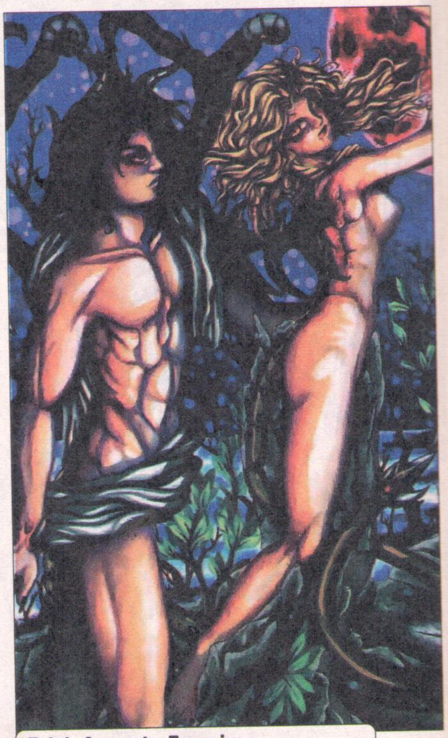
Conforme prometido - mesmo que com um certo atraso, risos - trazemos as ilustrações vencedoras do Concurso de Ilustração realizado durante o evento Anime Friends 2006 em São Paulo. Estão presentes nessa galeria os três primeiros colocados de cada categoria. Parabéns a todos que venceram e também a todos que participaram. Continuem sempre treinando e melhorando suas habilidades artiísticas!



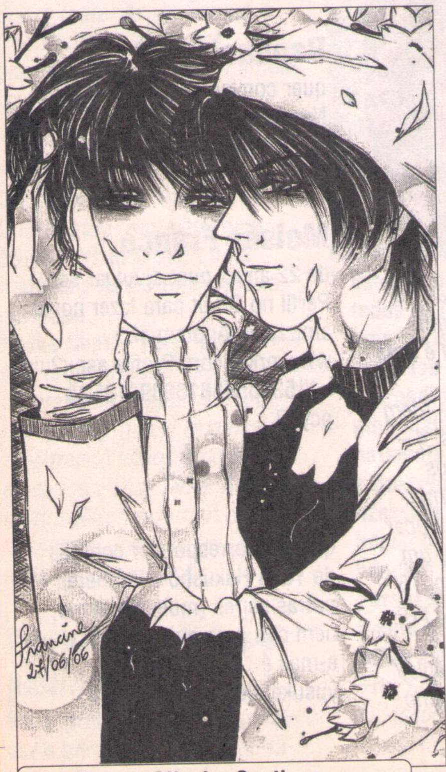
Rodrigo Rosa de Souza



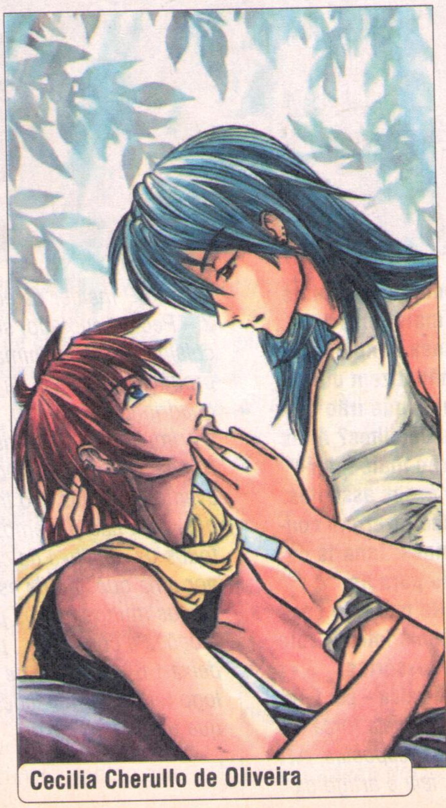
Daisy Freitas



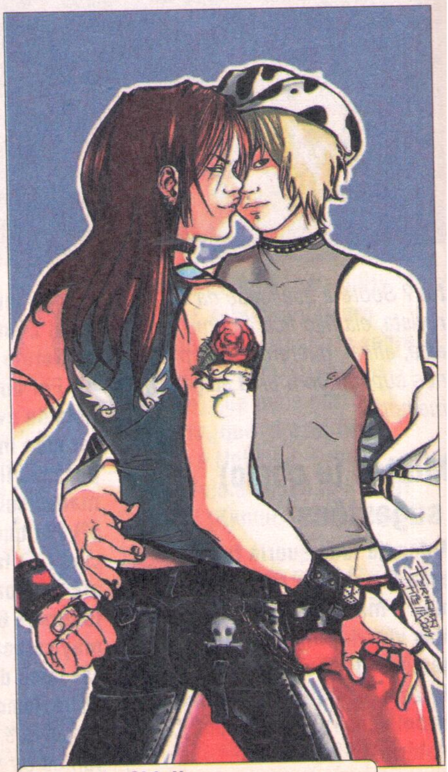
Erick Augusto Ferreira



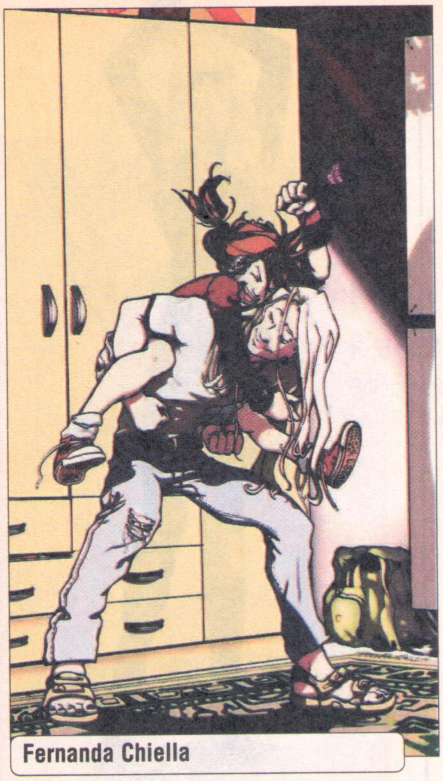
Francine de Oliveira Santiago



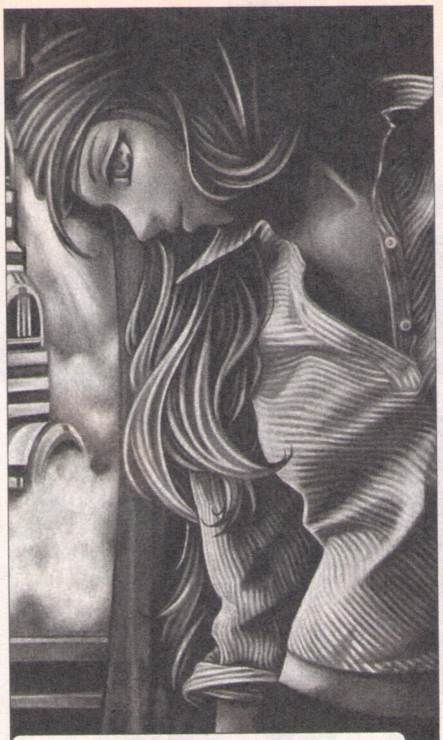
Cecilia Cherullo de Oliveira



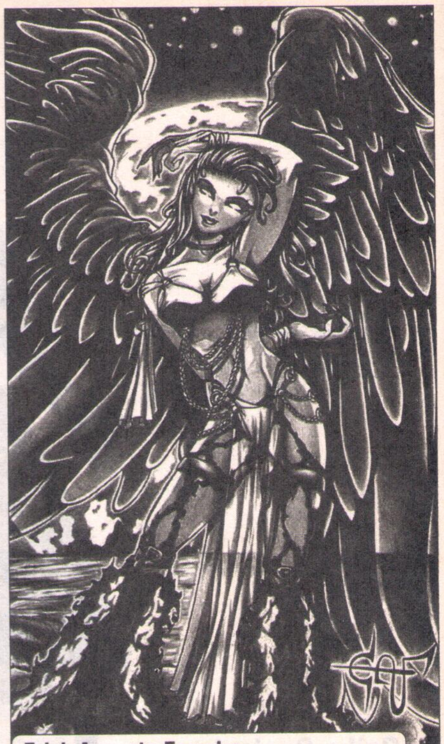
Fernanda Chiella



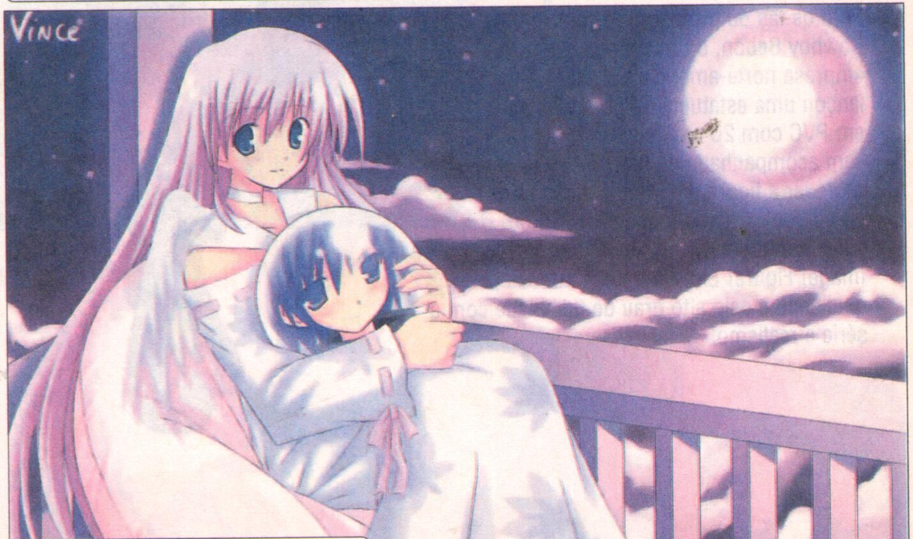
Fernanda Chiella



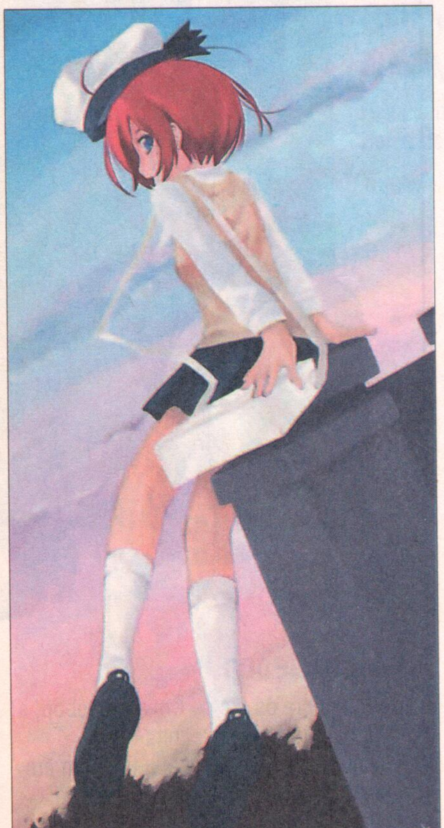
Leticia D. M. dos Santos



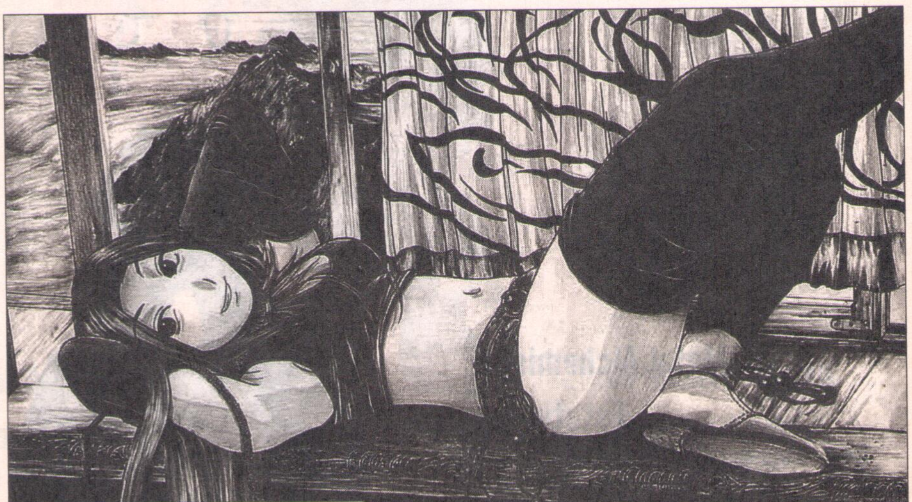
Erick Augusto Ferreira



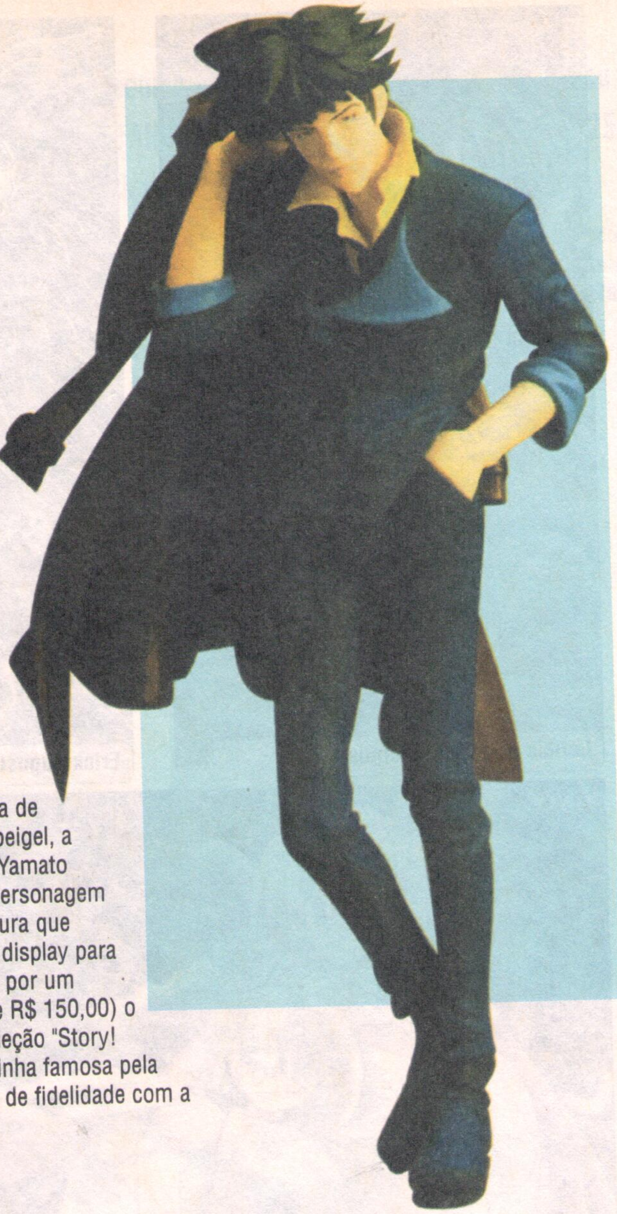
Vince V.



Viviane Matsukuma

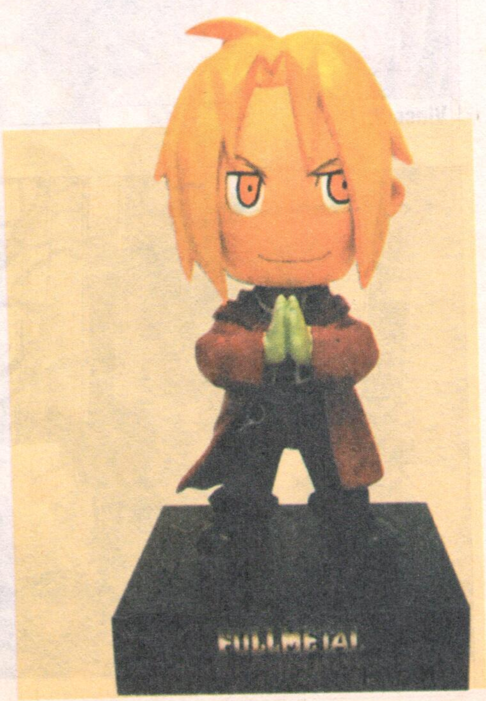


Victor Vincenzo Scopacasa



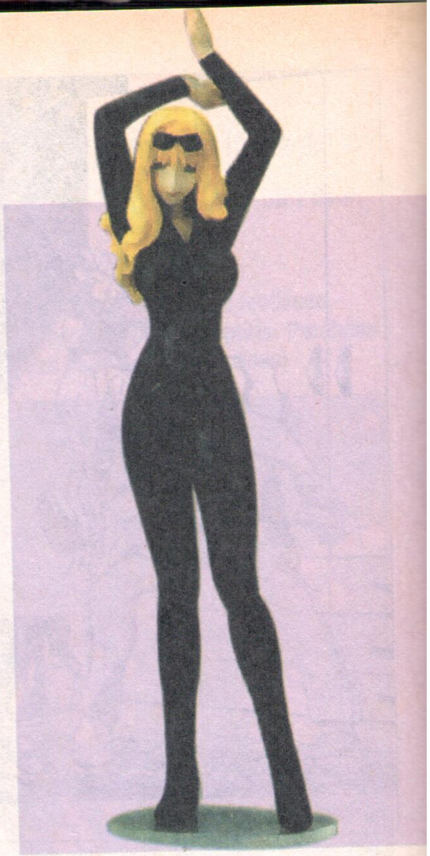
Spike Speigel

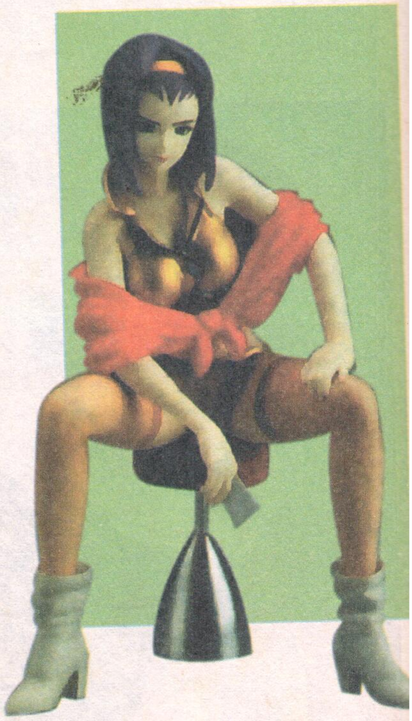
Para os fãs do protagonista de Cowboy Bebop, o Spike Speigel, a empresa norte-americana Yamato lançou uma estatueta do personagem em PVC com 20 cm de altura que vem acompanhada de um display para proteger a figura. Vendido por um preço bem salgado (quase R$ 150,00) o lançamento pertence a coleção "Story! Image! Figure! EX", uma linha famosa pela qualidade e pelo alto grau de fidelidade com a série e realismo.



FullMetal Alchemist: Estatueta

Uma estatueta do Edward estilo SD que movimenta a cabeça.
Cerca de R$ 45,00





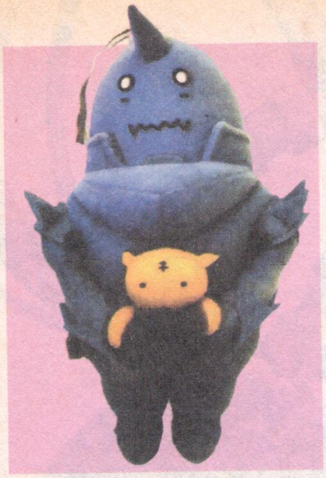
Mais Bebop

Ainda para os fãs de Cowboy Bebop, a Yamato lançou uma linha mais econômica de estatuetas, também em PVC, das personagens Faye e Julia, vendidas por R$ 90,00.

ebop, a

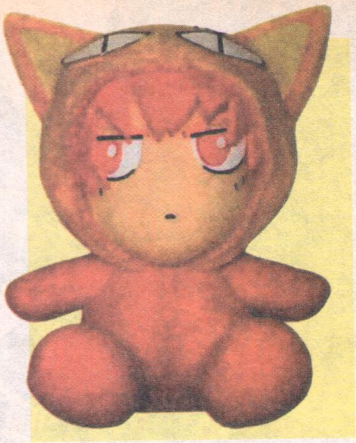
ém em

ulia,



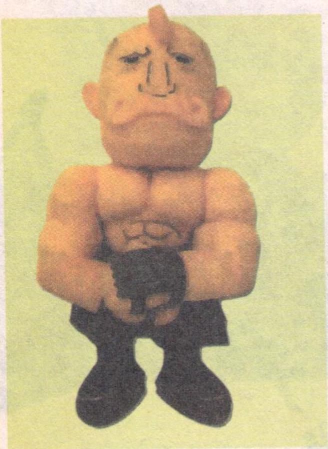
FullMetal Alchemist: Alphonse

Pelúcia com 20 cm de altura
Cerca de R$ 30,00



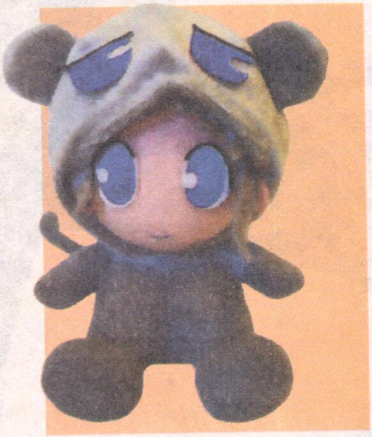
Fruits Basket: Kyo

Pelúcia com 20 cm de altura
Cerca de R$ 30,00



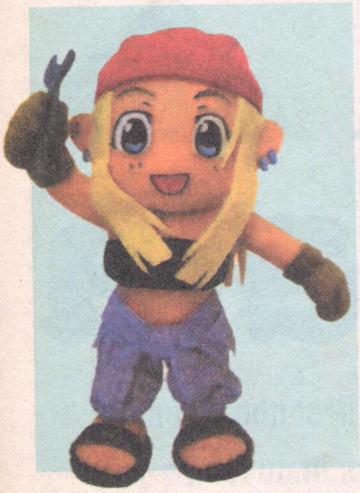
FullMetal Alchemist: Alex Armstrong

Pelúcia com 20 cm de altura
Cerca de R$ 30,00



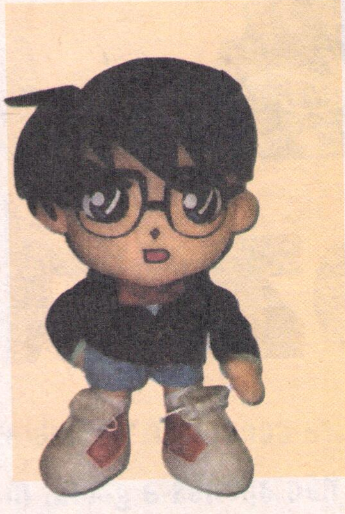
Fruits Basket: Yuki

Pelúcia com 20 cm de altura
Cerca de R$ 30,00



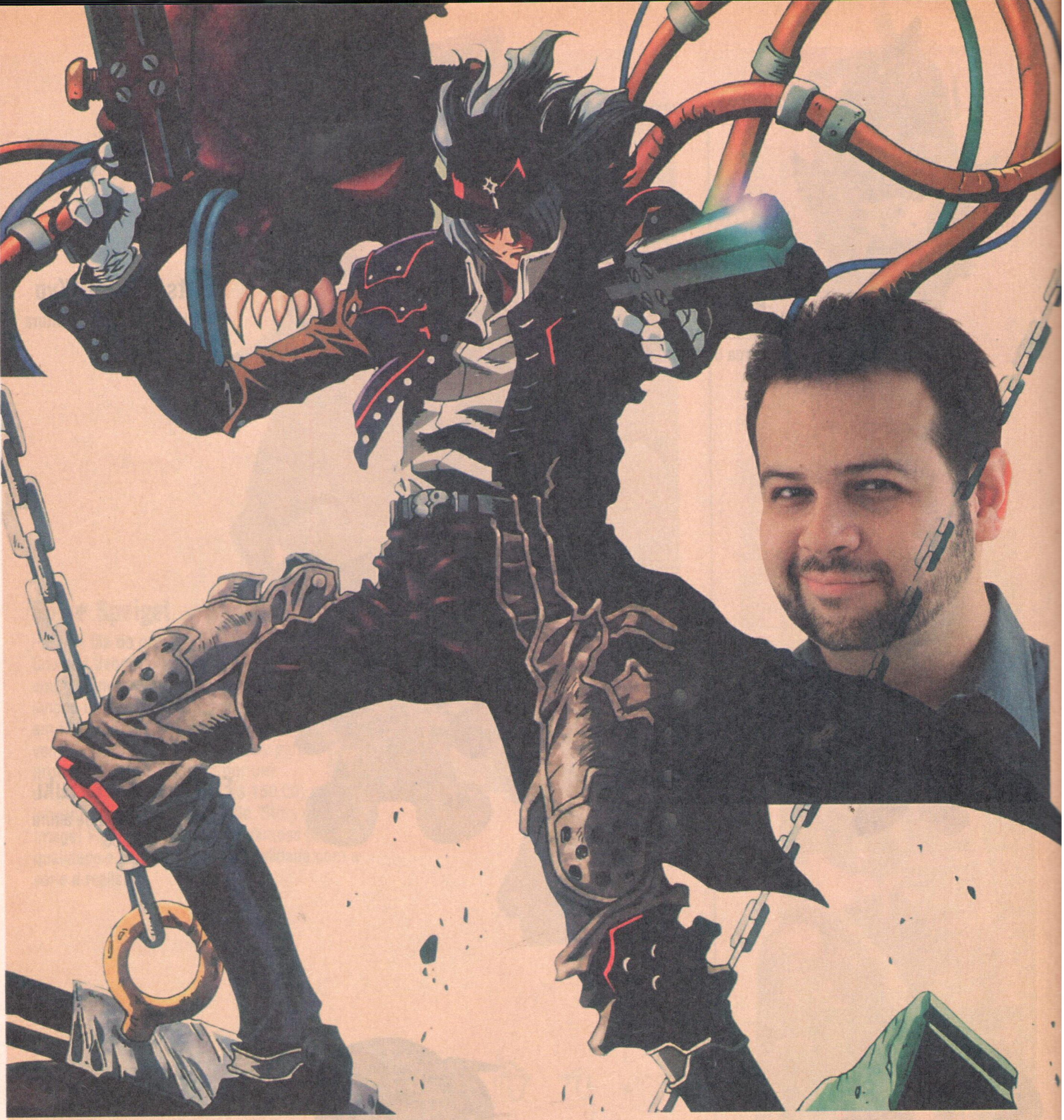
FullMetal Alchemist: Winry Rockbell

Pelúcia com 20 cm de altura
Cerca de R$ 30,00



Detective Conan: Shinichi Kudo

Pelúcia com 20 cm de altura
Cerca de R$ 30,00



Voz de Galã

Ricardo Juarez é figura constante na dublagem recente de filmes e desenhos, tendOo emprestado sua voz não apenas a galãs, mas também a personagens malucos de animações. Nessa entrevista ele conta de maneira sincera os bastidores de sua carreira e sobre seu mais novo trabalho em animês: Brandon Heat, de Gun Grave.

Por Paulo Lescaut

Neo Tokio: Conte um pouco como foi sua vinda ao Rio de Janeiro para a dublagem.

Ricardo Juarez: Na verdade a minha vinda pro Rio não teve nada a ver com dublagem. Eu tinha 14 anos quando me mudei pro Rio e nem sonhava em trabalhar nessa área. Foi uma mudança que só aconteceu porque meu pai foi transferido pro Rio. Comecei na dublagem porque fazia teatro na época somente com a intenção de melhorar a interpretação na locução e aí comecei a me apaixonar pela dublagem.

Cena de Animatrix

NT: Dublagem e locução são duas áreas próximas, tanto que dubladores como você trabalham em ambas. Quais as possibilidades que cada lado dá a quem trabalha com a voz?

RJ: Na dublagem você tem muito mais possibilidades de criar novos tipos. Uma hora você é o herói num filme de ação, no mesmo dia um personagem louco em um desenho, e ainda no mesmo dia pode ser um senhor de idade. Você cria mais, trabalha mais a interpretação. Já na locução, é quase tudo parecido, menos os valores. Ganho muito mais fazendo locução do que dublagem. A locução tem aqueles estilos já conhecidos: jovem, adulta, popular (brega), etc. Hoje em dia o mercado está cada vez mais voltado para a locução mais falada e menos impostada.

Existe uma confusão muito grande nessa área as pessoas que sonham em fazer locução profissional acham que é necessário fazer um curso de impostação de voz. A turma da velha guarda (Cid Moreira, por exemplo) usa esse recurso cada vez menos procurado hoje em dia. O lance é fazer de maneira natural e conversada.

NT: Impossível dissociar sua carreira do personagem Johnny Bravo. Como foi fazê-lo? É verdade que haverá um filme baseado no desenho?

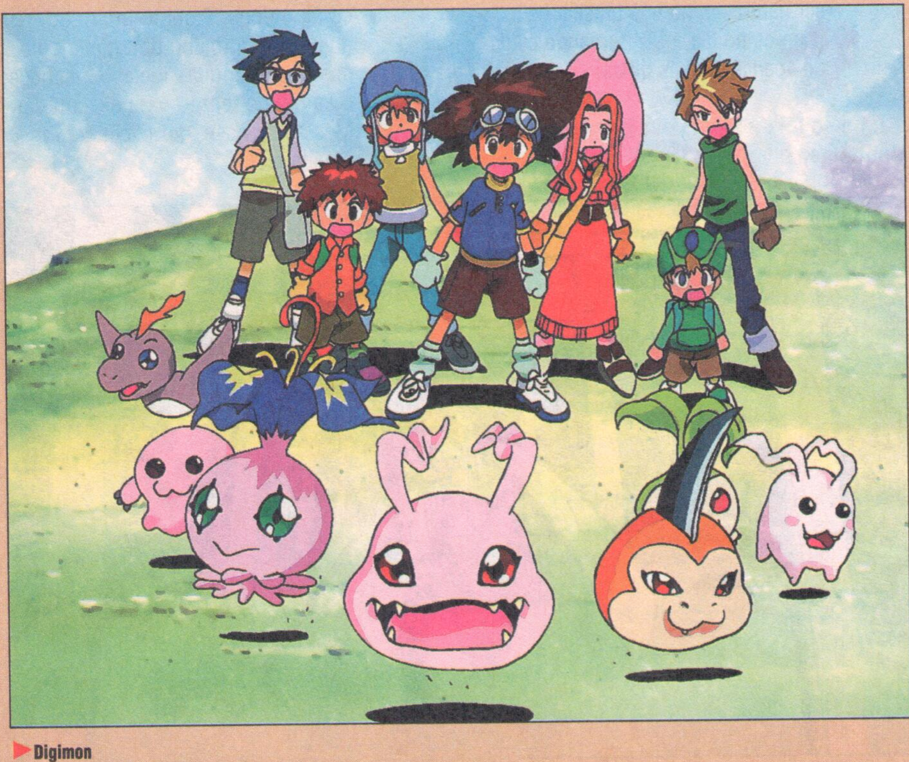
RJ: Pois é, minha voz ficou tão viva tão marcada no personagem que muita gente me chama de Johnny. Não tem jeito, a voz é alma do personagem. Emprestar minha voz pro Johnny Bravo foi uma das melhores coisas que já aconteceu. Morreria de ciúmes se alguém o pegasse. Impossível? Não sei. Já vi muita coisa estranha acontecer nesse meio. Está previsto para 2007 o lançamento do longa pra cinema do Johnny Bravo. No papel principal foi escolhido o ator The Rock. O filme vai ser produzido pela Warner. Só não faço o papel principal se a Warner não quiser.

NT: Em Animatrix, você dublou o samurai Duo, bastante elogiado. Aqueles gritos eram seus, mesmo?

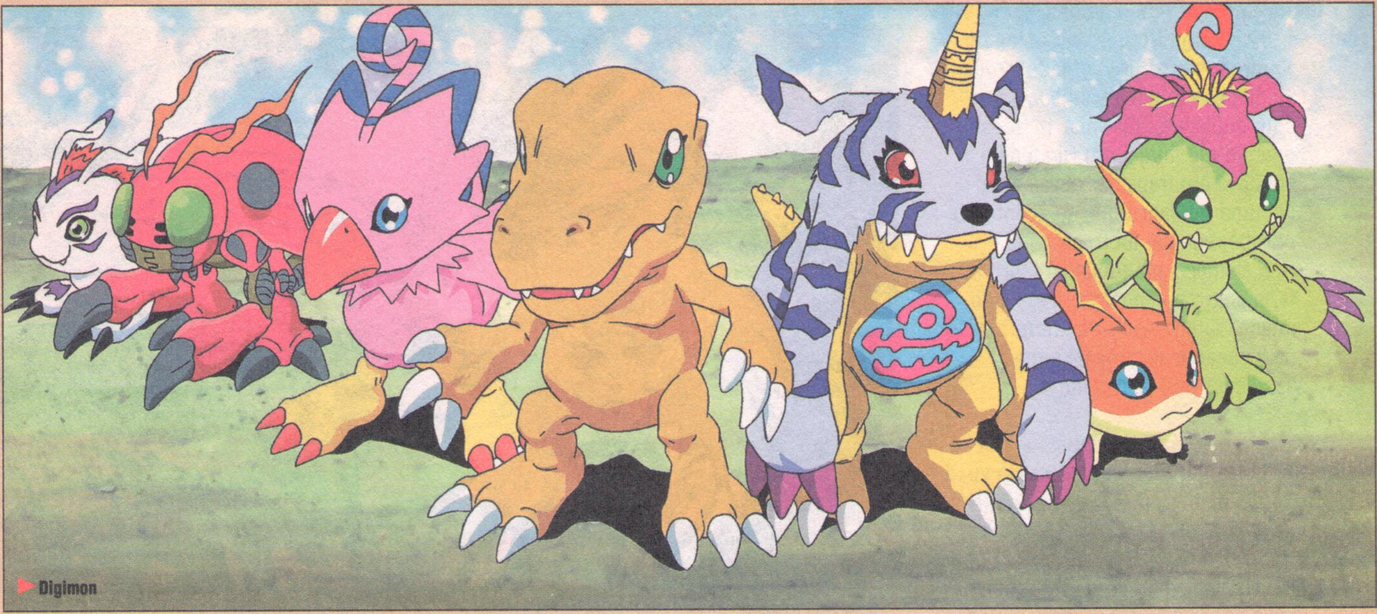
RJ: Não sabia que havia sido elogiado não, mas fico feliz com isso. Sim, os gritos eram todos meus. Ficaram parecidos com os originais, né? Acho que por isso fui escolhido pra dublar o personagem.

NT: Existe grande diferença entre uma dublagem para cinema e outra para TV? Como vocês, atualmente, encaram os prazos estipulados?

RJ: A dublagem pra cinema é feita com mais cuidado e paga bem mais. Fiz pouca coisa pra cinema. Só tive uma oportunidade real no Melman do Madagascar. E recentemente no Lucas O Intruso no Formigueiro, mas não passei no teste. Quanto menor o prazo pra dublar, mais rápido temos que gravar e em muitos casos a qualidade termina caindo. Você não pode apressar. É um trabalho artístico. Mas esse é o mundo em que vivemos hoje em dia, é ritmo industrial.



Digimon



Digimon

NT: Três animês foram dublados pelo estúdio Som de Vera Cruz, gerando repercussão. Pode nos contar os bastidores desse processo? É bem raro animês serem dublados no Rio de Janeiro, né?

RJ: Raríssimo: 99% dos animês vão pra São Paulo e isso termina sendo prejudicial para os dubladores de lá. Digo isso porque as vozes terminam se repetindo. E isso pode, de uma certa forma, cansar o ouvido do telespectador. O ideal seria dividir a dublagem 50%-50%, Rio - São Paulo. Achei maravilhosa essa oportunidade de dublar o protagonista de um animê. Sempre foi o meu sonho. Confesso não ser um grande conhecedor do gênero, mas passei a gostar mais de animê depois do Gun Grave. O que posso falar dos bastidores é que queria agradecer publicamente ao Ettore Zuim (Batman/Bruce Wayne - Batman Begins). Ele estava digirindo o Du, Dudu e Edu e comentou sobre um novo desenho, uma série japonesa que iria dirigir. Pedi pra ele abertamente uma oportunidade de fazer qualquer personagem e fui presenteado com o Brandon Heat (Gun Grave).

NT: E como foi dublar Gun Grave? Você e o Guilherme Briggs tiveram que fazer duas vozes diferentes, né?

RJ: Adorei cada minuto. Sei que esse não é um dos animês mais populares. Não é um Naruto, por exemplo, mas foi um trabalho que fiz com o maior orgulho. Gravei separado do Briggs então não sei ao certo se ele fez vozes diferentes, mas deve ter feito. Fiz vozes diferentes no personagem acho que dá pra perceber que é o mesmo dublador, mas fiz uma voz mais jovem e depois uma voz mais envelhecida, levemente rouca.

NT: Qual caminho você acha mais benéfico à dublagem: o literal ou o mais solto, das adaptações e "cacos"?

RJ: Com certeza mais solto. Senão fica muito duro, muito sem vida. Gosto de adaptações bem feitas. Ler apenas o que foi traduzido com aquele papo de "não pode mudar uma palavra senão vai mudar a obra original", isso é muito questionável. O que fazemos é a versão brasileira. Então tudo deve ser natural como nós brasileiros falamos no dia-a-dia, tomando cuidado apenas com as gírias.

NT: Como foi dublar o novo longa-metragem do Batman?

RJ: Muito bom! Esse personagem já foi feito por vários dubladores e agora tive a honra de entrar pra essa galeria de "bat vozes". Na época, concorri com Márcio Seixas e Maurício Berger e terminei ganhando. Certamente um marco na minha carreira. Mas a voz oficial e unanimidade é o Márcio Seixas.

NT: Você costuma produzir bastante material sobre os bastidores da dublagem, né? Como é isso, esse contato com os fãs?

RJ: Os fãs adoram e sempre pedem mais vídeos. Arrisco dizer que sou o único ou um dos poucos que faz isso no Brasil. Sempre gostei de editar vídeos. E gosto muito de divulgar o trabalho dos meus colegas. Tenho muitas idéias na cabeça, mas pouco tempo para executá-las. Mas ainda esse ano vocês terão novidades!

Animatrix

NT: Você foi narrador da série Digimon. Como era esse processo? E narrar ouvindo o áudio original em japonês?

RJ: Fiz a narração de uma forma diferente da tradicional orientado pela diretora ngela Bonatti. Em vez de fazer aquela locução tradicional tipo "Enquanto isso na sala de justiça...", aquela coisa mais vibrante, ela, inteligentemente, me orientou a fazer de uma forma mais suave. Já aprendi muito com ela. Foi estranho gravar com o som original em japonês. Essa foi a primeira vez. Mas depois de um tempo a gente se acostuma.

NT: É mais divertido dublar personagens de seriados, mais do que você já gostava antes?

RJ: Sim, certamente. Antes de dublar ficava assistindo a seriados e filmes e imaginando praticamente sonhando acordado com a possibilidade de ser aquele ator. Isso meio que me impulsionou a fazer teatro e poder a cada dia ser uma pessoa diferente. Há pouco tempo terminamos de gravar Alias: Codinome Perigo, em que empresto minha voz para o Agente Michael Vaughn que, por sinal, é a cara do Jack do seriado Lost. Nossa, muito legal fazer cenas de ação, suspense e romance com a Sidney Bristow dublada pela Fernanda Fernandes. Por sinal eu ela e Márcio Simões (Pai da Sidney) somos fãs de carteirinha do seriado. A gente ficava torcendo por eles. Terminamos de dublar o seriado fechando as 5 temporadas no meio desse ano. Até agora só foram lançados 4 temporadas em DVD. Acho que ainda é exibido no SBT, mas não sei bem qual é o horário. É meio difícil acompanhar um seriado numa emissora que muda constantemente a programação sem se preocupar com o público que acompanha aquele seriado. Um outro exemplo: eu sempre amei ficção científica, qualquer fã de Jornada nas Estrelas, mesmo aquele que odeia dublagem, já fantasiou uma vez na vida fazer parte da tripulação do seriado. Então, imaginem só você poder falar "Alerta vermelho! Levantar escudos! Estamos nos aproximando do planeta Capitão!" São frases clássicas que qualquer fã iria gostar de falar. E se, por acaso, amanhã todos os episódios de Jornada nas Estrelas forem legendados não tem problema.

Considero minha participação satisfatória. Cheguei onde muitos fãs nunca conseguiram chegar e tenho muito orgulho de ter feito parte de maneira oficial da tripulação da nave USS Voyager. Missão Cumprida!

NT: Você não costuma mudar a voz nas dublagens, mas sei que faz diversas imitações. Um personagem que teve a voz bastante mudada foi o personagem Du, do desenho Du, Dudu e Edu. Como foi fazê-lo?

RJ: Sempre tive a facilidade de imitar e mudar o tom da voz, mas eu mudo de acordo com o personagem. Em filmes, por exemplo não é comum um dublador mudar de voz. Mudo um pouco no Robert Patrick do Arquivo X, deixo a voz mais envelhecida e no Tenente Paris mais jovial. Em desenho, fora o Edu, Fuzzy Confusão das Meninas Super Poderosas, Taz que faço vozes bem diferentes, não há como mudar muito a voz, mas veja bem: quando fiz o teste de voz do Computador no Coragem o Cão Covarde, o Cartoon pediu pra fazer voz natural, não voz caricata. Então fiz com a minha voz normal. O mesmo caso se aplica ao Capitão Átomo no Liga da Justiça. Essa coisa de mudar a voz tem uma limitação. ►

Pra você ver, até mesmo um dos dubladores mais populares do momento e super talentoso Guilherme Briggs tem essas limitações. Se você ouvir "apenas o áudio" de vários desenhos em seqüência vamos supor: Freakazoid, Padrinhos Mágicos e Castores Pirados, talvez não consiga dizer qual personagem disse o que, entende? E olha que ele chegou num nível altíssimo de criatividade que muitos veteranos não conseguiram atingir. Danço conforme a música, se eu receber um personagem que me dê margem pra fazer outros timbres de voz e imprimir um ritmo diferente, certamente farei, até porque é muito gostoso colocar uma voz nova depois de tantos anos de carreira. Pode acreditar tenho vozes que nunca usei em nenhum personagem que estão guardadas para o personagem certo caso ele apareça antes de eu me aposentar. Com relação ao Edu foi curioso: quando rolou o teste de voz eu não fui chamado, as vozes foram mandadas e nenhuma foi aprovada. Um novo teste foi marcado e dessa vez fui chamado e o resultado vocês já sabem (risos). É aquilo: quando tem que ser seu, não há tem tire. Falando nisso, em breve um novo vídeo mostrando os bastidores do desenho será lançado. A previsão é pra esse ano ainda.

NT: Quais são seus maiores ídolos e referências na dublagem?

RJ: Essa coisa de ídolo é meio complicada porque você pode acabar se decepcionando. Todos nós somos humanos. O meu único ídolo verdadeiro é Deus. Tenho vários na dublagem, mas pra não causar confusão prefiro não citar nomes.

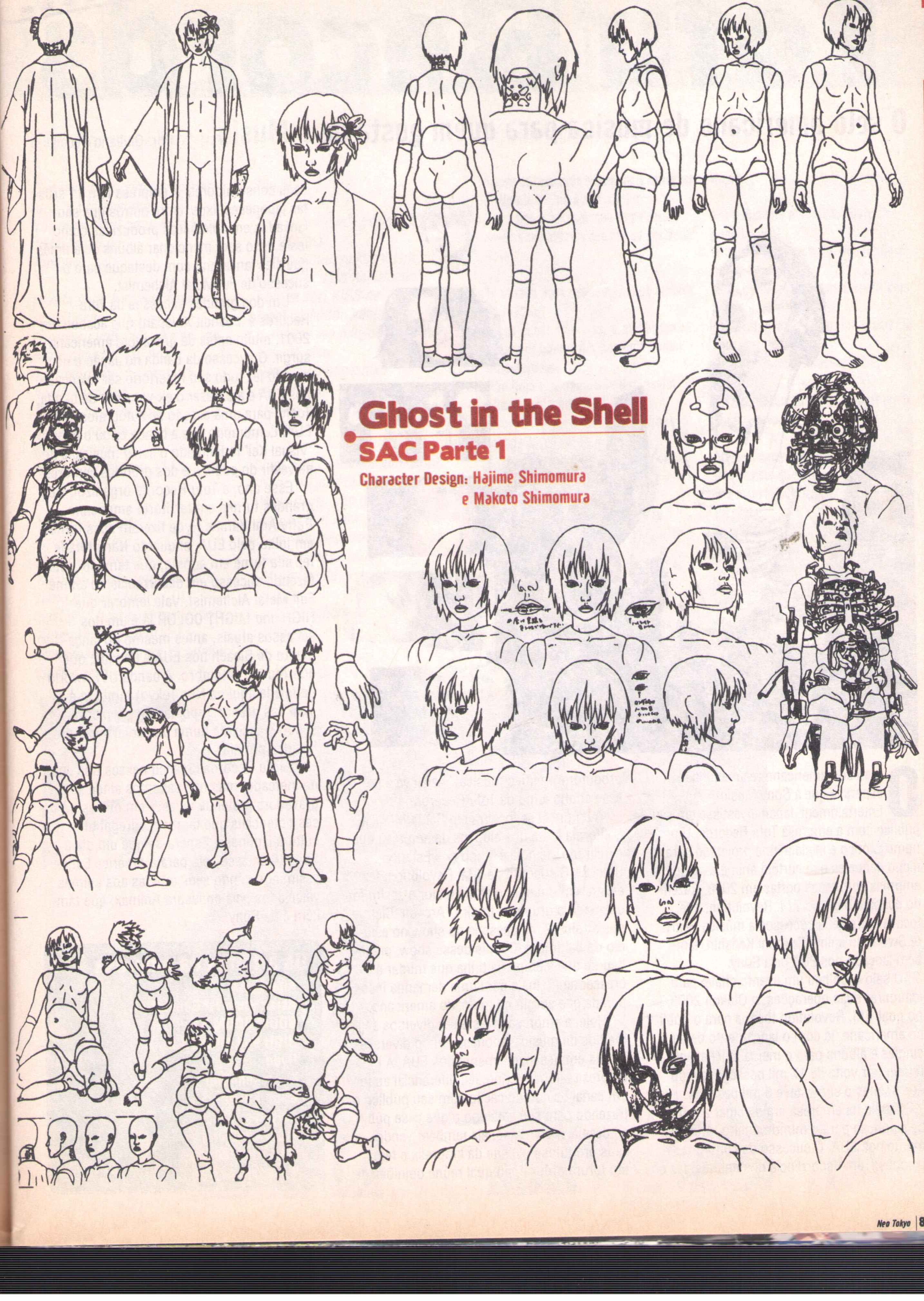
NT: Já participou de algum evento onde os dubladores eram a grande atração? Como foi?

RJ: Já, algumas vezes. Em São Paulo só fui chamado uma vez, meio que por acidente, e nem era atração naquele dia. É sempre muito divertido ter contato com os fãs. Gostaria de ter mais tempo pra poder fazer isso. Normalmente os eventos são nos fins de semana e às vezes fico preso exatamente no dia desses eventos com compromissos profissionais. Mas sempre que é possível, eu vou. Gostaria de ser chamado pra mais eventos fora do Rio, mas, infelizmente, não dublo tantos animês.

NT: Gostaria de mandar um recado aos leitores da Neo Tokyo e seus fãs?

RJ: Muito obrigado pelo contato estou sempre a disposição para qualquer entrevista ou dúvida. E agradeço todo o carinho. Se quiser saber mais do meu trabalho visite meu site www.ricardojuarez.com. Um abraço. NT

Gungrave



Ghost in the Shell

SAC Parte 1

Character Design: Hajime Shimomura
e Makoto Shimomura

Tofu Records

O selo americano de música para quem gosta de J-Music

Por: Giuliano Peccilli

O mercado americano realmente não esperava que a Sony Music Entertainment Japan investisse em seu público com a empresa Tofu Records. Um nome exótico e inicialmente projetado para o nicho daqueles que curtem animê e mangá, a empresa abriu suas portas em 2003, trazendo consigo o grupo T.M. Revolution, que tocava entre seus sucessos a música Heart of Sword do animê Rurouni Kenshin, também lançado nos EUA pela Sony.

O selo escolheu um evento chave para inaugurar suas operações, o Otakon 2003, no qual T.M. Revolution tocaria para o público americano, já com o lançamento de seus singles e álbuns para o mercado. O evento reuniu por volta de 17 mil pessoas, sendo que apenas o show, teve 5 mil pessoas.

A idéia da empresa era divulgar a música japonesa para o mundo inteiro, principalmente nos EUA. O sucesso da cultura japonesa, em decorrência dos animês, fez o produtor executivo musical Yaz Noya a ter esse sonho junto da Tofu Records.

A empresa se localiza em Santa Mônica, Califórnia e um dos slogans da empresa que é utilizado até hoje é "Jpop nos Estados Unidos". O sucesso de T.M. Revolution, fez eles terem um sonho ainda maior e assim foi chamado o grupo de jrock L' Arc~en~Ciel que atraiu 12 mil pessoas no show no estádio de Baltimore. Depois desse show, percebeu-se que a empresa tinha que mudar e crescer ainda mais para uma demanda inesperada que surgiu no mercado americano.

Hoje, a empresa investe em diversos segmentos de música japonesa, tendo diversas turnês em desenvolvimento nos EUA. A empresa também criou seu diferencial ao ter um canal de comunicação com seu público e trazendo para seu catálogo o que esse público deseja. Além disso, ela também vende seus produtos pelo site da empresa e tem um fórum próprio, no qual reúne opiniões de seus consumidores. A empresa tem 11 artistas japoneses fixos, entre outros que são lançados em coletâneas produzidas como teste. Isso sem mencionar álbuns de animês que eles lançaram, com destaque para o sucesso de FullMetal Alchemist.

Um dos grandes sucessos da Tofu Records é a banda X(Japan) que acabou em 2001, muito antes da gravadora americana surgir. O sucesso da banda no Japão e no mundo fez todo seu repertório ser relançado nos EUA e até trazer o ex-vocalista da banda, Toshi, para uma sessão de autógrafos nos EUA. Lembrando que a banda criou o gênero "Visual Kei" redefinindo o estilo musical e de se vestir do público e dos próprios cantores.

Esse ano, a Tofu Records organizou três grandes turnês em território americano. Puffy Ami Yumi e Hyde fizeram suas turnês em julho pelo EUA, enquanto Nana Kitade fez sua turnê em agosto, que também está fazendo sucesso em decorrência do animê Full Metal Alchemist. Vale lembrar que HIGH and MIGHT COLOR já é um dos sucessos atuais, antes mesmo do lançamento de Bleach nos EUA e Canadá, que ocorreu em setembro. A banda UVERworld (já falada aqui na Neo Tokyo) também é uma das grandes apostas da gravadora, sendo já lançada numa das coletâneas produzidas por ela.

A Tofu Records cresceu nesses três anos de mercado, mas não sabemos ainda se a gravadora pretende investir em outros países potenciais que também agregaram a cultura japonesa. Espera-se que um dia a Sony traga esse selo para a América Latina, assim agregando seus artistas aos animês veiculados pela emissora Animax, que também é da Sony.

Os artistas da empresa

- Angela Aki
- Asian Kung Fu Generation
- BOOM BOOM Satellites
- HIGH and MIGHT COLOR
- Hyde
- L' Arc~en~Ciel
- Nana Kitade
- Polysics
- Puffy Ami Yumi
- T.M. Revolution
- X (Japan) NT

Letra Traduzida

Gundam Wing

Just Communication

Just wild beat communication
Ame ni utarenagara
Iroasenai atsui omoi karadajuu de tsutaetai yo
Tonight!

Nureta sono kata wo atatameru you ni daita
Furueteru yubisaki wa nani wo motomesama you no?
Togiretogirete mo tsutaete hoshii itami wo
Sameta furisuru koto de otona ni nante narenai
Anata no manazashi mamoritai
Kanashimi tsuyosa ni kaeru ai wo shinjite

** Just wild beat communication*
Nani mo osorenaide
Kanjiaeru tashikana ima dare nimo ubaenaikara
Just wild beat communication
Ame ni utarenagara
Iroasenai atsui omoi karadajuu de tsutaetai yo
Tonight!

Tooi yoake made yorisotte sugoshitai yo
Nanimokamo nakushitemo yasashisa dake nakusazuni
Kotoba yori KISS de tagai no kodou kanjite
Jounetsu wo hikiyoseru isshun dakedo eien...
Setsunaku hageshiku mitsumetai
Nakitai kurai ni anata dake ga itoshii

Just wild beat communication
Nani mo yuzuranaide
Wakariaeru hito ga ireba tatakau koto dekiru kara
Just wild beat communication
Ai wo hanasanaide
Afuredashita atsui sugao motsureta mune tokihanatte
Tonight!

** repita*

Apenas Comunicação

Apenas comunicação em um ritmo selvagem
Enquanto a chuva nos atinge
Quero transmitir com meu corpo esses quentes sentimentos que não se desfazem
Hoje!

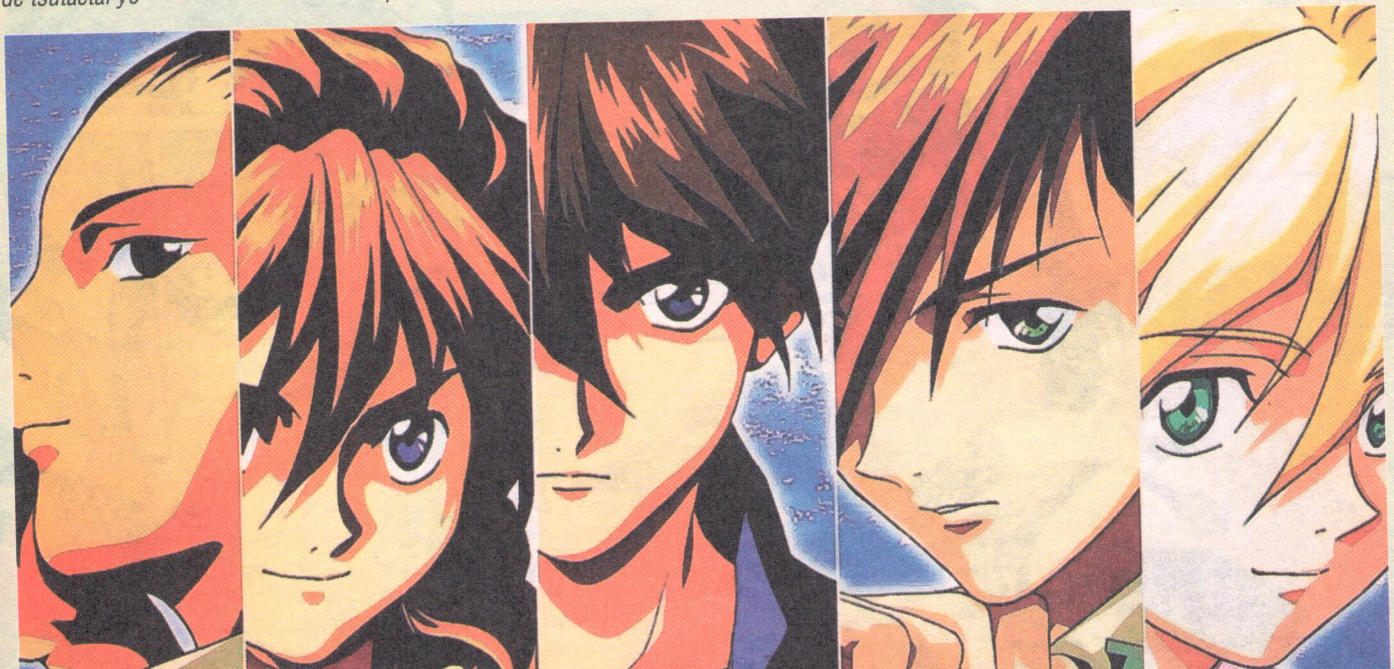
Te abraço para esquentar seus ombros molhados
Esses dedos trêmulos, o que buscam?
A dor por querer lhe transmitir, intermitentemente,
Não finja que não sente dor, assim não se torna adulto
Quero proteger essa imagem que tenho de você.
Acredite nesse amor que transforma tristeza em força.

*** Apenas comunicação em um ritmo selvagem**
Não temerei nada
Pois ninguém vai tomar nossos sentimentos
Apenas comunicação em um ritmo selvagem
Enquanto a chuva nos atinge
Quero transmitir com meu corpo esses quentes sentimentos que não se desfazem
Hoje!

Até a distante alvorada, quero ficar junto a você!
Mesmo perdendo tudo, não perderemos essa afeição.
Além de palavras, vamos sentir com beijos essa palpitação
Aproximando a paixão, um momento, uma eternidade.
Dolorosamente, intensamente, quero ver
Quando estou querendo chorar, amo apenas a você.

Apenas comunicação em um ritmo selvagem
Não desista de nada
Enquanto nos entendermos, conseguiremos lutar
Apenas comunicação em um ritmo selvagem
Não deixe o amor se afastar
Com essa honestidade ardente que transborda, vou revelar os meus sentimentos
Hoje!

*** repita**



Não esquecemos!

Parte 2

Dando seqüência a nossa matéria sobre o Comando Estelar Flashman, vamos conhecer mais da história e algumas curiosidades sobre essa produção que marcou gerações.

Por: Giuliano Peccilli

Kaura decide destruir de vez o império Mez e seqüestra o Dr. Tokimura, assim ordenando que este construa um sintentizador biomolecuar, aos moldes do piano do Dr. Keflen. Kaura e Galdan, invadindo a nave do império Mez, descobrem que na verdade o monarca La Deus, nada é mais do que uma biomolécula, das que o Dr. Keflen usa em seus experimentos, mas que seu principal diferencial é que a do La Deus, era uma que está em processo de evolução própria, sem manipulação do próprio Dr. Keflen.

Todos os mistérios da série vão sendo revelados nos momentos finais da série. Kaura ao seqüestrar Sara, revela que ela é filha do Dr. Tokimura, este pensava que tinha um filho e não uma filha. Esse é um dos segredos que vão sendo descobertos nesses últimos momentos que Flashman está na Terra.

Um outro destaque no fim da série é a luta final entre Jin e Kaura no pôr-do-sol. Uma luta inesquecível na série, mas mesmo assim, pouco original, já que um ano antes, também tivemos o Tsurugi

Hiryu, o Change Dragon, lutando contra o pirata espacial Buba, na série Esquadrão Relâmpago Changeman. Mesmo com a semelhança, Jin e Kaura lutam perfeitamente, e vemos Red Flash sair dessa luta, extremamente ferido e com o traje todo destruído.

Dr. Keflen assume o comando do império, mas por pouco tempo, já que La Deus, está de volta e com outra grande revelação: Dr Keflen é um terráqueo, seqüestrado aos moldes dos Flashman. Ignorando sua própria história, Dr. Keflen não se importa que seja igual aos do Flashman, sendo que ele foi seqüestrado há 300 anos atrás. Ele usa seu piano e transforma La Deus no monstro La Zeuner, tornando se mais um desafio aos Flashman. Não bastando, Dr. Keflen junta as células do monstro recém-destruído com as do Medusa, assim criando Za Demos, o desafio final dos Flashman.

Flashman perde de vez o robô Flash King, obrigando a utilizar com todas as suas forças o robô Titan Jr. e sua forma final, Gran Titan. Eles conseguem com muito custo a destruição de Za Demos, assim entrando finalmente na nave do império Mez. Aqui temos uma surpresa inesperada, Dr Keflen oferece a chance deles viverem na Terra, se eles se deixarem manipular geneticamente por ele, assim ganhando uma segunda chance e deixando Keflen vivo. Eles não aceitam e partem; tendo poucos minutos aqui na Terra, Dr. Keflen enlouquece e se mata, levando consigo a nave do império Mez. O planeta estava salvo, mas infelizmente Flashman tinham que correr contra o tempo para poderem ser salvos, assim Mag os coloca na Star Condor e partem em direção ao planeta Flash.

A série termina de maneira trágica, tornando-se assim uma das melhores séries do gênero, como também a melhor exibida aqui no Brasil. Muitos fãs gostam de Flashman, principalmente por causa de um trama bem amarrada e tão bem encerrada, enquanto outros preferem Changeman, por ser a primeira série do gênero no Brasil.

Como dito anteriormente, a série Chouchinsen Flashman, abriu as portas aqui no Brasil para sua sucessora também no Japão, a Hikari Sentai Maskman, como também atraiu atenção de emissoras e empresas concorrentes, que assim também trouxeram Dai Sentai Gogle Five. Infelizmente, depois disso o gênero tornou-se extremamente cansativo ao público porque diversas emissoras comprarem muitos seriados de tokusatsu, desanimando muitas empresas a não trazerem mais séries para o Brasil.

Curiosidades de Flashman no Brasil

- **A série quando veio para o Brasil, teve abertura e encerramento feitos exclusivamente para o público brasileiro, com letreiros em português, pela Everest Vídeo.**
- **Quando exibida pela extinta Rede Manchete, a emissora junta da própria Everest Vídeo, tinham a prática de prolongar os seriados, repetindo a mesma, com a inserção de poucos episódios inéditos, assim transformando uma série de 50 episódios, numa série exibida diariamente, durante um ano ou mais. Tal prática, continuou sendo feita até o fim da emissora, com animês como Cavaleiros do Zodíaco. Hoje, vários canais reprisam suas séries, mas não seguram tanto como a Rede Manchete fazia.**
- **A série foi a primeira a ser dublada por Francisco Bretas que voltou a dublar o Mask Red de Maskman e o Google Red de Goggle Five. Sendo tática de marketing ou sorte, sua voz se tornou marcante como a de líder dos vermelhos. Alguns anos depois, ele dublaria um famoso personagem que definiria sua carreira entre os fãs, ao fazer o Hyoga de Cavaleiros do Zodíaco.**
- **A série foi lançada totalmente em VHS pela Tikara Filmes e já foi remasterizada no Japão, sendo exibida pelo canal de assinatura Toei Channel. A série ainda não foi relançada em DVD no Japão.**
- **A série junto de Spielvan, tentou fazer a dupla Jaspion e Changeman, aqui no Brasil. Ambas as séries também fizeram uma turnê no circo-show, aos moldes de suas antecessoras, obtendo um relativo sucesso.**
- **O sucesso da série trouxe diversos produtos às lojas, como relógio de transformação, fantasia e bonecos, entre outros.**
- **Hoje, nós temos diversos animês que são supervisionados ou dublados pela Lucia Helena, que emprestou sua voz para Sara, a Yellow Flash.**
- **A dublagem brasileira desenvolveu diversas adaptações como nome dos personagens e termos utilizados pelos personagens, criando diversas pérolas de quem viveu aquela época. Algumas delas são: "Refraxão Flash!" "Visor combate" "Cosmic Vulcan" entre tantas outras frases. Alguns personagens que tiverem seus nomes adaptados aqui no Brasil foram: Dan/Green Flash (originalmente Dai), Go/Blue Flash (originalmente Bun), Nefer (originalmente Ley Nefel) e Wandar (originalmente Ley Wanda).**

Circuito Cosplay 2006
A melhor cosplayer do Brasil

Você sabe o que é o Circuito Cosplay? Pois nesta e na próxima edição a revista Neo Tokyo vai te explicar tudo sobre o maior concurso de cosplay do Brasil - tanto em tempo de duração, quanto em número de participantes - que rende todo ano uma moto de mais de quatro mil reais para o vencedor.

Por David Denis Lobão

Uma longa competição!

O Circuito Cosplay é uma competição que soma a pontuação dos melhores cosplayers que se apresentaram durante um ano em eventos da empresa Yamato Corp. realizados na cidade de São Paulo.

São considerados válidos no Circuito, os seguintes eventos: Anime Fantasy (outubro), Ressaca Friends (dezembro), Anime Dreams (janeiro) e Anime Friends (julho), onde ocorre a grande final, com a premiação dos cinco melhores. Cosplayers de todo o país participam da competição que teve em 2006 finalistas do Rio de Janeiro, Paraná e São Paulo.

O primeiro Circuito teve como vencedora a roteirista paulistana Petra Leão e o segundo (que se encerrou em julho de 2006) consagrou a carioca Thaís "Yuki" Jussim como a melhor cosplayer do ano. Na próxima edição falaremos um pouco sobre as regras da competição e você vai conferir um bate-papo com Marcelo "Vingard" Fernandes (o segundo colocado) e Andressa "Lilithy" Naoko (a terceira).

neo@animepro.com.br

Confira todos os campeões do Circuito Cosplay 2006, junto de suas respectivas pontuações e cidades

1° Lugar
Thais "Yuki" Jussim - 77 pontos (Rio de Janeiro - RJ)

2° Lugar
Marcelo "Vingaard" Fernandes - 40 pontos (Rio de Janeiro - RJ)

3° Lugar
Andressa "Lilithy" Naoko - 30 pontos (Guarulhos - SP)

4° Lugar
Thiago "Pizzaman" Neto - 20 pontos (São Paulo - SP)

5° Lugar
Daniel Camargo - 16 pontos (Londrina - PR)

Entrevista Inédita com Thaís "Yuki" Jussim

Neo Tokyo – Como e quando você virou uma cosplayer?

Thaís Yuki - Desde a primeira vez que assisti um concurso de cosplay eu fiquei fascinada. Mas levou quase um ano até eu conseguir fazer meu primeiro cosplay. Em 2001, eu e o Vingaard fizemos nossos primeiros cosplays em dupla. Eu fiz a Chocolate Misu, e ele o Carrot Glaces, de Bakuretsu Hunters.

NT – Como foi pra você vencer o Circuito Cosplay? O que sentiu no momento do anúncio?

TY - Foi a realização de um sonho, não só de vencer o Circuito, mas também o Anime Friends! O melhor de tudo foi poder compartilhar essa vitória com o Vingaard. Quando chamaram nós dois entre os cinco primeiros colocados do Circuito, sem dizer as colocações, e anunciaram do 5º ao 3º lugar sem chamar nossos nomes, nos abraçamos e começamos a chorar. Não importava quem era o 1º ou o 2º! Tínhamos conseguido!!! Não dá para explicar o que senti naquela hora! Foi incrível!

NT – Como foi a preparação, esperava vencer?

TY - Eu não esperava, mas tinha esperanças. Foi um ano inteiro de esforço e dedicação, com direito a muita correria, bagunça pela casa e noites em claro. No fim, foi bastante cansativo, mas valeu a pena. Mas eu não teria conseguido se não fosse pela ajuda e apoio do meu noivo, da minha família, e de vários amigos.

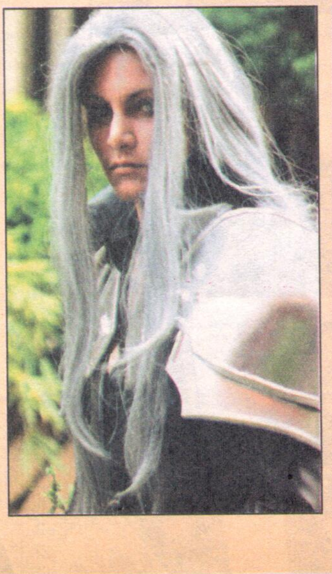
NT – Que roupas você usou durante o Circuito e em que eventos?

TY – No Anime Fantasy eu usei: Q-Bee (Darkstalkers) e Christine Daaé (O Fantasma da Ópera); no Ressaca Friends: Ada Wong (Resident Evil 4) e Rainha Beryl (Sailor Moon); no Anime Dreams: Lust (Fullmetal Alchemist), Desire (Sandman) e Sephiroth (Final Fantasy VII – Advent Children); e no Anime Friends: Sesshoumaru (InuYasha), Kitty-N (Bust-a-Groove), Lisa (Castlevania – Symphony of the Night) e Marin de Águia (Cavaleiros do Zodíaco).

NT – E quais os planos daqui pra frente? Vai rumo ao bicampeonato?

TY - Ainda tenho muitos cosplays que eu sonho fazer, e alguns que já estão até começados. Não estou planejando nada especificamente para o Circuito, mas quero continuar participando dos concursos, como sempre fiz. ■NT

O autor:
David Denis Lobão é jornalista, cosplayer há mais de quatro anos e coordenador geral dos eventos Anime Friends, Anime Dreams e Anime Family.

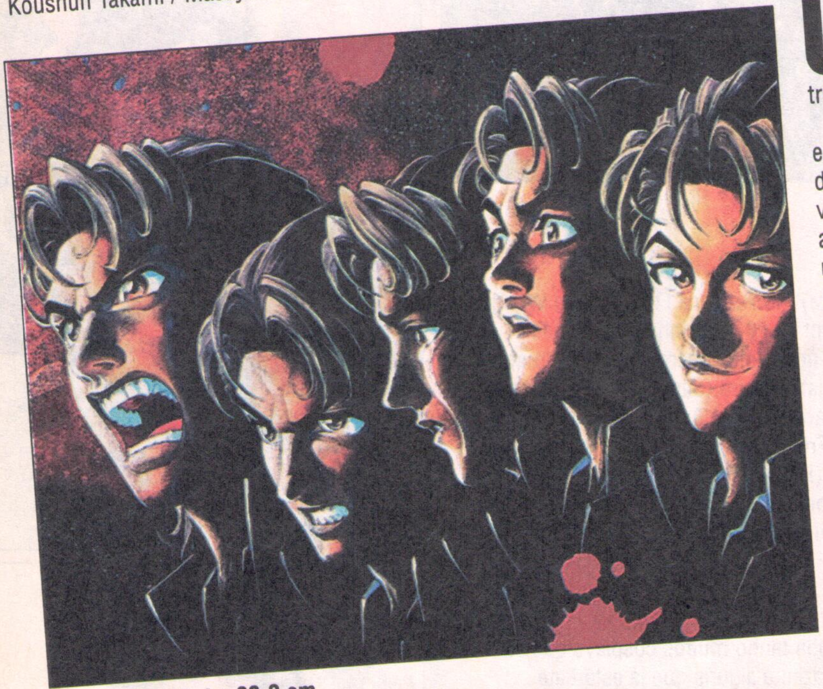


Jogo Mortal!

Divulgação

Battle Royale, o lançamento da Conrad Editora traz um ritmo alucinante de tirar o fôlego!

Koushun Takami / Masayuki Taguchi | 224 páginas | R$ 12,00



Formato: 13,4 x 20,2 cm
Nº total de edições: 15 volumes
Periodicidade: Mensal

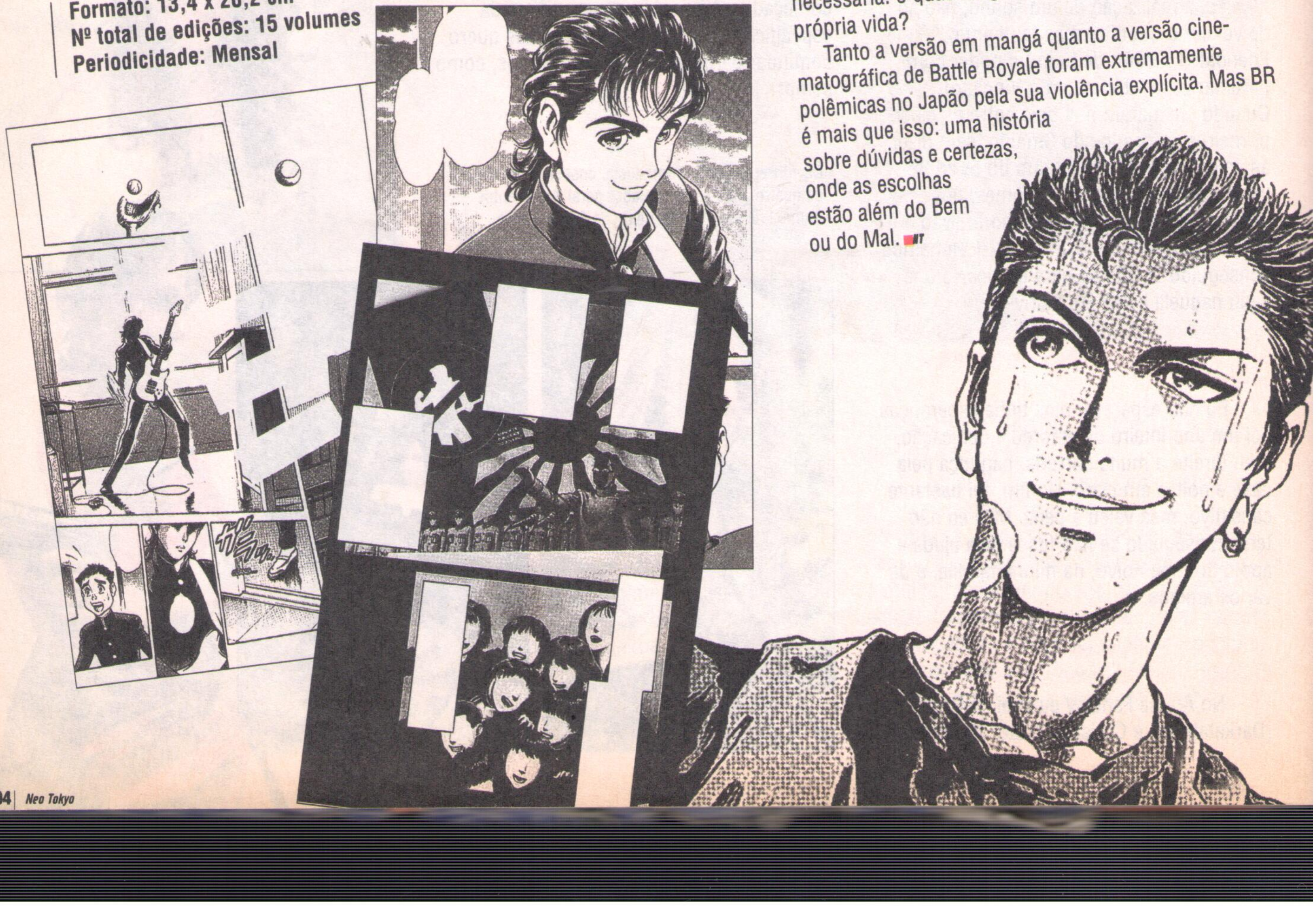
Uma ilha deserta, um grupo de adolescentes, um programa de TV patrocinado pelo governo japonês, um único objetivo: matar uns aos outros até que sobreviva apenas um dos adolescentes.

Todos os liceus japoneses participam desse mortal e secreto sorteio promovido pelo governo, e se depois de um determinado tempo houver mais de um sobrevivente, todos são mortos. Cada garoto recebe um artefato aleatório que pode ajudá-lo na carnificina: uma pistola, uma foice, um colete à prova de balas, um radar ou mesmo uma tampa de panela.

As regras são simples: apenas um pode sobreviver; todos os estudantes têm uma ração de comida, uma arma e um mapa da ilha; todos os estudantes usarão um colar explosivo que pode monitorá-los pela ilha; todos os estudantes são livres para se movimentarem pela ilha, exceto nas "zonas de risco", que podem mudar de lugar regularmente; se existir mais de um sobrevivente até o fim da partida, todos os colares explosivos explodirão.

Os conflitos em Battle Royale não se resumem às batalhas e assassinatos, mas também a questões afetivas e éticas - namorado contra namorada, amigo de infância contra amigo de infância, e a pergunta mais necessária: o quão longe você iria para garantir a própria vida?

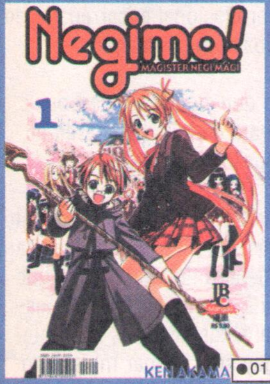
Tanto a versão em mangá quanto a versão cinematográfica de Battle Royale foram extremamente polêmicas no Japão pela sua violência explícita. Mas BR é mais que isso: uma história sobre dúvidas e certezas, onde as escolhas estão além do Bem ou do Mal. NT



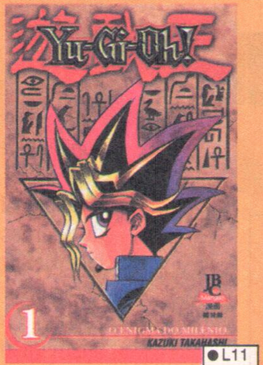
Animê e Mangá

Biblioteca básica

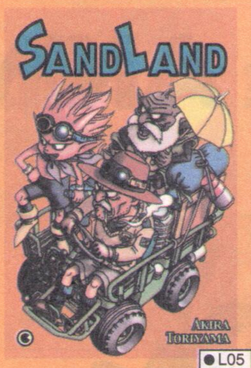
www.comix.com.br



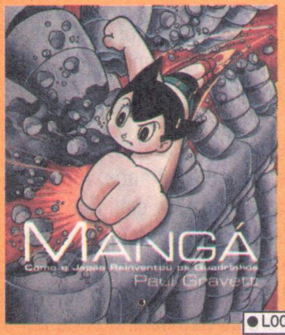
● 01



● L11

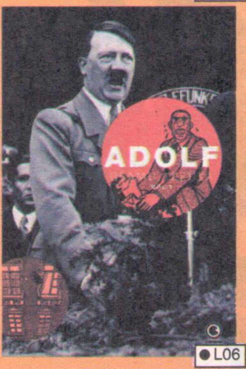


● L05



● L00

Nausicaä
do Vale do Vento
Hayao Miyazaki
● L08



● L06

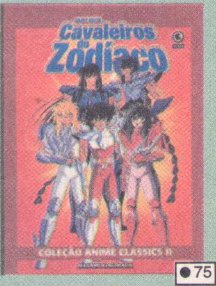
● 65

Cavaleiros do Zodíaco G
● 72

Blade
A Lâmina do Imortal
Hiroaki Samura
● 68

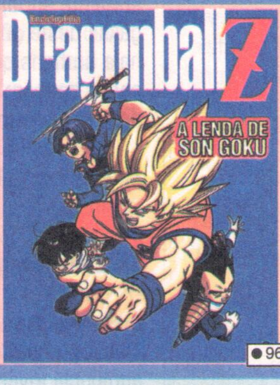
Evangelion
● 77

Cavaleiros do Zodíaco
Coleção Anime Classics I
● 74



● 75

Cavaleiros do Zodíaco
Gigantomaquia
● 95



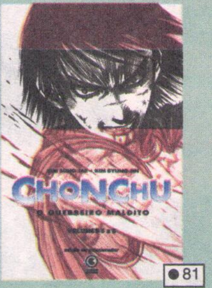
● 96

Vagabond
37
● 108

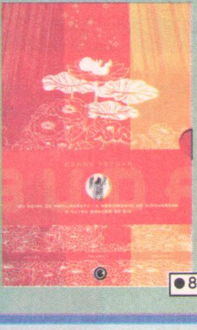
● 53

O Vampiro
que Ri
● 101

japonês em quadrinhos
● 112



● 81


● 80

LANÇAMENTOS:

L 00-Manga - Como o Japão reiventou os Quadrinhos
Livro - Especial – R$ 75,00
L 01-Merupuri I nº 1 a 3 – R$ 9,50 (cada)
L 02-Tsubasa Chronicles I nº 1 e 2 – R$ 5,90 (cada)
L 03-XXX Holic I nº 1 a 3 – R$ 5,90 (cada)
L 04-O Tigre e o Dragão I nº 1 a 5 – R$ 8,90 (cada)
L 05-Sand Land I Vol. Único – R$ 14,90
L 06-Adolf I Vol. 1 e 2 – R$ 27,50 (cada)
L07- Cinderalla I Vol. Único – R$ 29,50
L08- Nausicaa I nº 1 - R$ 27,90
L09- Monster I nº 1 a 3 – R$ 12,00 (cada)
L10- Princess Ai I nº 1 - R$ 12,00
L11- Yu-Gi-Oh I nº 1 - R$ 12,00
L12- Bambi I nº 1 - R$ 22,00
L13- Angry I nº 1e 2 - R$ 9,90 (cada)
L14- El Hazard I nº 1 - R$ 9,90
L15- Marusaku I nº 1 - R$ 14,90
L16- Sanctuary I nº 1 - R$ 9,90
L17- Karekano I nº 1 - R$ 9,50
L18- O Livro do Vento I Vol. Único – R$ 14,90
L19- Yuki- Vingança na Neve I nº 1 - R$ 12,00

NOVIDADES:

N 01-Negima I nº1 a 5 –R$ 5,90 (cada)
N 02-Priest I nº1 a 5 –R$ 10,00 (cada)
N 03-Planet Blood I nº1 a 3 -R$ 10,00 (cada)
N 04-Angel Sanctury I nº1 ao 15 - R$ 5,50 (cada)
N 05-Berserk I nº1 ao 15 - R$ 5,90 (cada)
N 06-Onegai Teacher I nº1 e 2 - R$ 9,80 (cada)
N 07-Fruits Basket I nº1 ao 13 - R$ 9,80 (cada)
N 08-Tokio Babylon I nº1 ao 7 - R$ 9,80 (cada)
N 09-EVA –Iron Maiden I nº1 ao 5 - R$ 6,30 (cada)
N 10-Slam Dunk I nº1 ao 13 - R$ 9,90 (cada)
N 11–Quark I nº1 ao 3 – R$ 9,90(cada)
N 12-Angelic Layer I nº1 ao 5 - R$ 9,80 (cada)
N 13-O Chamado I nº1 e 2 - R$ 13,90 (cada)
N 14-Megamen NT War. I nº1 ao 6 - R$ 5,90 (cada)

COMPLETE SUA COLEÇÃO:

N 15- Cavaleiro do Zodíaco G I nº 1 ao 8 - R$ 12,90 (cada)
N 16- Samurai X I nº 2 ao 34 - R$ 2,90 (cada)I nº 35 ao 48 - R$ 3,90 (cada) I nº 49 ao 56 - R$ 4,90 (cada)
N17- Love Hina I nº2 ao 16 - R$ 3,50 (cada) I nº17 ao 27 - R$ 3,90 (cada) I nº 28 - R$4,90
N 18- Video Girl AI I nº1 ao 18 - R$ 2,90 (cada) I nº19 ao 24 - R$ 3,90 (cada) I nº 25 ao 30 - R$ 4,90 (cada)
N 19- Shaman King I nº1 ao 49 - R$ 4,50 (cada) I nº 50 ao 64 - R$ 4,90 (cada)
N 20-Sakura I nº1 ao 24 - R$ 2,90 (cada)
N 21- InuYasha I nº1 ao 6 - R$ 3,50 I nº7 ao 12 - R$ 3,90 I nº13 ao 30 - R$ 4,50 I nº 31 ao 80 - R$ 4,90 (cada)
N 22- A Princesa e o Cavaleiro I Nº1 ao 4 - R$ 3,50 (cada) I nº 5 ao 8 - R$ 3,90 (cada)
N 23- YuYu Hakushô I nº1 ao 4 - R$ 3,50 I nº 5 ao 14 - R$ 3,90 I nº 15 ao 38 - R$ 4,90 (cada)
N 24- Chobits I nº 1 ao 15 - R$ 4,90 I nº 16 - R$ 5,90
N 25- Cowboy Bebop I nº 1 ao 6 - R$ 4,90 (cada)
N 26- Gunnm I nº 1 ao 18 - R$ 4,90 (cada)
N 27- X 1999 I nº 1 ao 18 - R$ 9,80 (cada)
N 28- Bastard I nº 1 ao 24 - R$ 9,80 (cada)
N 29- Star Wars Episode I - A Ameaça Fantasma - nº 1 e 2 - R$ 3,90 (cada)
N 29- Star Wars Guerra Nas Estrelas -
O Império Contra Ataca - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
N 29- Star Wars Guerra Nas Estrelas -
Uma Nova Esperança - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
N 29- Star Wars Guerra Nas Estrelas -
O Retorno De Jedi - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
N 30- BT'X I nº1 ao 16 - R$ 9,80 (cada)
N 31- Peach Girl I nº 2 ao 4 - R$ 3,90 I nº 5 ao 7 - R$ 4,50 I nº 8 ao 11 R$ 4,90 I nº 12 ao 24 - R$ 5,50 (cada)
N 32- Ranma1/2 I nº 1 ao 26 - R$ 4,50 I nº 27 ao 29 - R$ 4,90 (cada)
N 33- Dragon Ball I nº 1 ao 32 - R$ 3,90 (cada)
N 34- Dr. Slump I nº 1 ao 6 - R$ 4,50 I nº 7 ao 14 - R$ 5,20 (cada)
N 35- Gundam Wing I nº 6 ao 8 - R$ 2,90 (cada) I nº 9 ao 12 - R$ 3,50 (cada) I nº 13 ao 16 - R$ 5,00 (cada)
N 36- Dragon Ball Z I nº 1 ao 29 - R$ 3,90 (cada) I nº 30 ao 51 - R$ 4,90 (cada)
N 37- Cavaleiros Do Zodíaco I nº 1 ao 21 - R$ 3,90 (cada) I nº 22 Ao 25 - R$ 4,50 (cada) I nº 26 ao 48 - R$ 5,20 (cada)
N 38- Fushigi Yûgi I nº 1 ao 9 - R$ 4,50 (cada) onº 10 ao 36 - R$ 5,20 (cada)
N 39- Blade I nº 1 ao 28 - R$ 5,20 I nº 29 ao 34 - R$ 5,90 (cada)
N 40- Chonchu I nº 1 ao 15- R$ 9,90 (cada)
N 41- Shin-Chan I nº 1 ao 10 - R$ 3,90 I nº 11 e 12 R$4,50 (cada)
N 42- Guerreiras Mágicas I nº 1 ao 12 - R$ 3,40 (cada)
N 43- One Piece I nº1 ao 9 - R$ 4,50 (cada) I nº10 ao 38 - R$ 5,20 (cada) I nº39 ao 52- R$ 5,90 (cada)
N 44- Eden I nº 1 ao 7 - R$ 3,90 (cada) I nº 8 ao 11 - R$ 4,50 (cada) I nº 12 e 14 - R$ 4,90 (cada) I nº 15 ao 20 - R$ 5,50 (cada)
N 45- Lobo Solitário I nº 1 ao 19 - R$ 12,90 (cada)
N 46- Slayers I nº 1 ao 7 - R$4,90 (cada) I nº 8 e 17 - R$ 5,50 (cada)
N 47- Ragnarök I nº 1 ao 20 - R$ 5,90 (cada)
N 48- Transformers Edição Encadernada I R$ 10,90 (cada)
N 49- Robotech Edição Encadernada I R$ 10,90 (cada)
N 50- Holy Avengers Reloaded I nº1 ao 8 R$ 3,99(cada) nº9 e 12 R$ 4,99 (cada).
N 51- NG Evangelion I nº1 ao 12 - R$ 4,50 (cada) I nº 13 ao 16 - R$ 5,30 (cada) I nº 17 ao 18 - R$ 6,30 (cada).
N 52- Vagabond I nº 1 ao 11 - R$ 5,50 (cada) I nº 12 ao 40 - R$ 6,30 (cada) I nº 41 e 42 - R$ 6,90 (cada)

COLEÇÕES MANGAS EM BOXES:

N 53- Vagabond Box 3 I (nº13 ao 18)R$ 20,00.
N 54- Vagabond Box 4 I (nº18 ao 24)R$ 20,00.
N 55- Vagabond Box 5 I (nº25 ao 30)R$ 22,00.
N 56- Vagabond Box 6 I (nº31 ao 36)R$ 22,00.
N 57- Vagabond Box 7 I (nº37 ao 40)R$ 20,00.
N 59- Fushigi Yûgi Box 1 I (nº1 ao 6)R$ 18,00.
N 60- Fushigi Yûgi Box 2 I (nº7 ao 12)R$ 18,00.
N 61- Fushigi Yûgi Box 3 I (nº13 ao 18)R$ 18,00.
N 62- Fushigi Yûgi Box 4 I (nº19 ao 24)R$ 20,00.
N 63- Fushigi Yûgi Box 5 I (nº25 ao 30)R$ 20,00.
N 64- Fushigi Yûgi Box 6 I (nº31 ao 36)R$ 20,00.
N 65- Ragnarök Box 1 I (nº1 ao 5)R$ 22,00.
N 66- Ragnarök Box 2 I (nº6 ao 10)R$ 22,00.
N 67- Ragnarök Box 3 I (nº11 ao 15)R$ 22,00.
N 68- Blade Box 1 I (nº1 ao 7)R$ 20,00.
N 69- Blade Box 2 I (nº8 ao 14)R$ 20,00
N 70- Blade Box 3 I (nº15 ao 21)R$ 20,00
N 71- Blade Box 4 I 9nº22 ao 28)R$ 20,00
N 72- Cav. do Zod. G Box 1 I (nº1 ao 3)R$ 30,00.
N 73- Cav. do Zod. G Box 2 I (nº4 ao 6)R$ 30,00.
N 74- Cavaleiros do Zodiaco Col. Anime Classics Box 1 I (nº1 ao 2)R$ 16,00.
N 75- Cavaleiros do Zodiaco Col. Anime Classics Box 2 I (nº3 ao 4)R$ 16,00.
N 76- Evangelion Box 1 I (nº1 ao 4)R$ 15,00.
N 77- Evangelion Box 2 I (nº5 ao 8)R$ 15,00.
N 78- Evangelion Box 3 I (nº9 ao 12)R$ 15,00.
N 79- Evangelion Box 4 I (nº13 ao 14)R$ 18,00.
N 80- Buda Box 1 I (nº1 ao 3) R$ 53,00.
N 81- Chonchu Box 1 I (nº1 ao 4) R$ 25,00.
N 82- Chonchu Box 2 I (nº5 ao 8) R$ 25,00.

LIVROS E ÁLBUNS DE LUXO

N 95- Enciclopédia Cavaleiros Do Zodíaco I R$ 38,00
N 96- Enciclopédia Dragon Ball Z I R$ 45,00
N 97- Cavaleiros do Zodíaco - Gigantomaquia I Vol. 1 e 2 R$ 25,00(cada)
N 98- Novo Dicionário Romanizado Japonês- Português I R$ 39,00.
N 99- O Grande Livro do Mangá I R$ 39,00
N 100- Ronin o Edição de Luxo I R$ 59,00
N 101- O Vampiro que Ri I R$ 29,00
N 102- Morte A Festa I R$ 15,90
N 103- Osamu Tezuka Biografia Manga 1928-1945 I R$ 36,00
N 104- Osamu Tezuka Biografia Manga 1945-1960 I R$ 36,00
N 105- Osamu Tezuka Biografia Manga 1960-1975 I R$ 29,00
N 106- Osamu Tezuka Biografia Manga 1975-1989 I R$ 29,00
N 107--Dragon Ball Ed. Definitiva I Nº1 ao 9 - R$ 19,90 (cada)
N 108-Vagabond – História de Musashi Ed. Definitiva I Nº1 ao 7 - R$ 25,00 (cada)
N 109-Evangelion Ed. Definitiva I nº1 – R$ 22,00
N 110- Samurai X Kaden I R$ 49,00
N 111- Como Desenhar Mangá I Volume 1e 2 R$ 29,00 (cada).
N 112- Japonês em Quadrinhos I R$ 47,00.
N 113- Dungeons Crawlers Encadernada I R$ 9,90
N 114- Nosferatus I R$ 16,90
N 115- Buda I Vols. 1 ao 13 - R$ 19,90 cada
N 116- Anime Comics - YuYu Hakushô I Vol.1 ao 3 - R$19,90 (cada)
N 117- Coleção Anime Classics- Cavaleiros do Zodíaco I 1,2,3 e 4 - R$13,90 (cada)

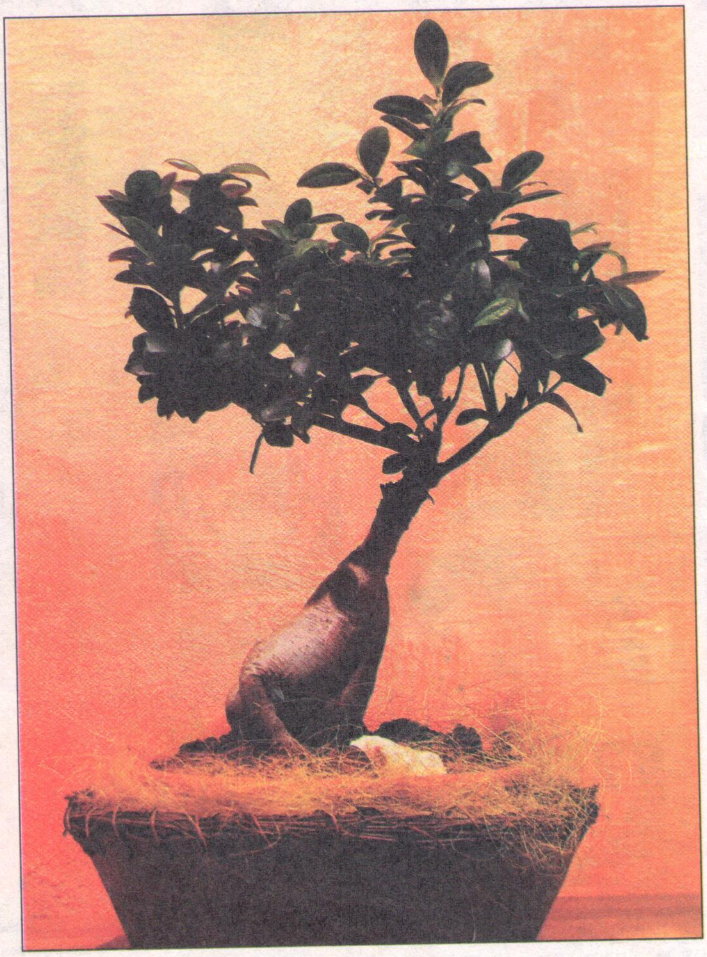
ONDE ENCONTRAR:

Comix Book Shop
Alameda Jaú, 1998, Jardins -
São Paulo (SP) CEP 01420-002.
Telefone: (0xx11) 3061-3893
Site: www.comix.com.br

PEQUENO DICIONÁRIO DE MANGÁ E ANIMÊ

Parte 3

Por Minami Keizi



P

PWT – Plot? What plot? (Argumento? Que argumento?). Chama-se assim aos Ficts ou Doujinshi que não têm argumento, que são somente desculpas para fazer Lemons ou Lemonades.

R

Rensai Mangá – Mangá inserido em uma publicação periódica, previamente a sua reunião em tankohon.

Ronin – É o termo japonês para referir-se a um samurai sem um daimio (senhor, mestre). Basicamente vagam em busca de trabalho como mercenários.

S

Sarariman Mangá – Mangá protagonizado por assalariados (salary man).

Sci-fi – Literalmente, contração de ficção-científica.

Seiyuu – Palavra japonesa que faz referência ao ator ou atriz profissional encarregado de emprestar sua voz numa dublagem.

Sempai – Termo que significa "líder" ou "guia". É usado para definir aos líderes ou capitães de equipes em lutas.

Shonem Ai – Sua tradução literal é "Amante dos varões jovens". Este termo é usado para falar de um subgênero do Yaoi Mangá que conta uma história de garotos que se enamoram. Em geral estas histórias somente falam de amor gay sem chegar mais além do beijo entre homens.

Shotakon – Subgênero do yaoi que apresenta relações sexuais entre meninos ou entre um adulto e um menino.

Shoujo – Gênero de mangá destinados a jovens leitoras entre 6 a 18 anos. A classificação não está baseada em estilo de narração, estilo artístico ou conteúdo. Se um editor designa a um mangá como destinado às garotas então é shoujo-mangá, sem mais. Claro que as garotas não se limitam a ler somente shoujo-mangá. A maioria dos mangakás deste gênero são mulheres, embora haja homens que fazem sucesso neste ramo como também há mulheres vitoriosas fazendo shounem-mangá.

Shoujo Mangaka – Autor de mangá feminino.

Shounen-mangá – Mangá para mocinhos. Os primeiros mangás a conseguir circulação massificada e ser impressos em formato de "catálogo telefônico" eram dirigidos à audiência jovem masculina. Hoje, a maioria do mercado é dominado por este tipo de mangá shounen. As revistas mais importantes deste gênero são: Shonen Jump, Shounem Sunday, Shounen Magazine, Shounen Champion e Shounen Captain.

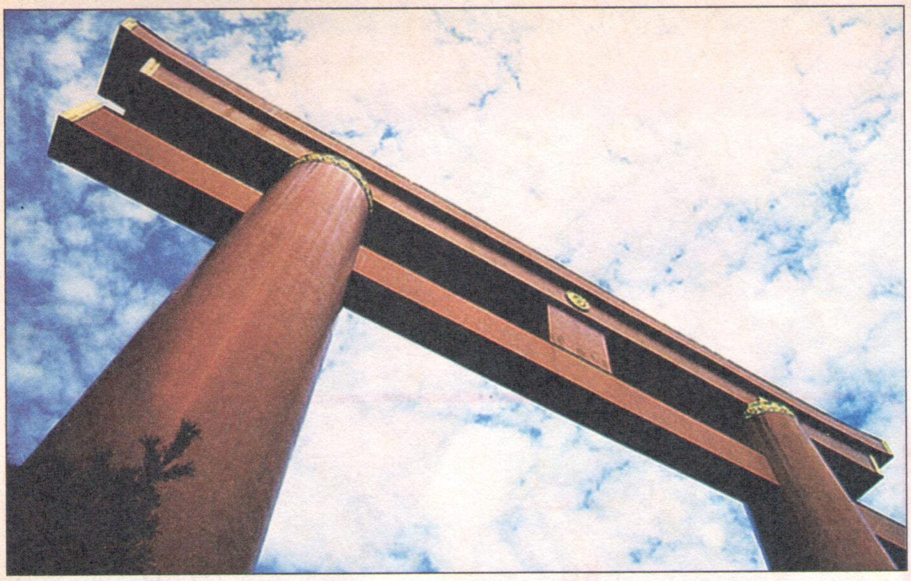
Shukan – Periodicidade semanal.

Sioyin – Histórias do gênero yaoi, em estilo de paródia, protagonizadas por personagens de mangá que não pertencem a esse gênero.

Story Manga – Mangá que conta uma história de ficção, de duração variável.

Sukebe – Termo usado no Japão para denominar um produto com caráter pornográfico.

neo@animepro.com.br



Super Deformed – Utilizado geralmente como SD. Estilo de caricatura que reduz a altura do personagem e simplifica seus traços faciais, fazendo-os parecer "remoçados".

T

Tankoubon ou **tankohon** – "Volume separado" ou livro. O mangá é vendido no formato tankoubon depois de ter sido publicado em capítulos nas revistas. A palavra inglesa "comics" (komikussu) se usa às vezes no lugar de tankoubon, sem dúvida komikussu não se usa mais que para designar aos quadrinhos ocidentais.

Terebi – Em japonês: televisão.

U

Ukiyo-e - Literalmente, "imagens do mundo flutuante"; gravuras sobre madeira aparecidas no início do século 19, que recriavam cenas de temática picaresca e fantástica. São consideradas o mais direto antecedente dos mangás; de fato, o criador desse termo, Hokusai, era um artista de Ukiyo-e.

Usagui – Coelho.

V

VC – Siglas de "Voice Character" (dublador). Termo associado a "Seiyuu" (em japonês: dublador).

W

Weekly Shonen Ace – Revista de comics japonesa de periodicidade mensal.

Y

Yaoi – Termo usado para se referir a histórias que abordam temas homossexuais entre dois ou mais homens.

Yarui - Mangá que apresenta relações entre lésbicas.

Yomikiri - Mangá curto, cuja duração é de um capítulo.

Yon-koma Mangá - Literalmente, "mangá de quatro quadrinhos". O equivalente da daily strip ou tira diária: gag desenvolvida em forma de tira, geralmente com os quadrinhos dispostos em sentido vertical; é publicado em tiras diárias, porém pode aparecer em revistas. É utilizado também como sinônimo de gag mangá ou mangá humorístico em geral, embora sua duração supere o citado formato.

Yuri – Termo usado para se referir a histórias que abordam temas homossexuais entre duas ou mais mulheres (lesbianismo).

Z

Zashi - Revista ou publicação periódica de mangá.

areae
escola de mangá

Desenho de Mangá

Módulos:
- Básico (construção de rosto, anatomia masculina e feminina)
- Intermediário (luz & sombra, arte-final e perspectiva)
- Avançado (layout e quadrinhos)

MATRIZ LIBERDADE
Segunda à Sábado:
Manhã: 9:30 - 12:30 (terça, quarta e sábado)
Tarde: 14:30 - 17:30 (de segunda à sábado)
Noite: 18:00 - 20:00 (somente quarta)

FILIAL RUDGE RAMOS
Segunda à Sábado:
Manhã: 9:00 - 12:00 (somente sábado)
Tarde: 14:00 - 17:00 (de segunda à sexta)
Noite: 18:30 - 20:30 (somente segunda)

Lápis de cor

MATRIZ LIBERDADE
Somente quarta:
Manhã: 9:30 - 12:30
Tarde: 14:00 - 17:00

Aquarela

MATRIZ LIBERDADE
Terça e sexta:
Manhã: 9:30 - 12:30 (somente terça)
Tarde: 14:30 - 17:30

FILIAL RUDGE RAMOS
Somente segunda:
Tarde: 14:00 - 17:00

4 aulas por mês a partir de R$70

MATRIZ LIBERDADE
R. da Glória, 279 - cj. 55
Liberdade

FILIAL RUDGE RAMOS
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos
S. Bernardo do Campo

(11) 3207-7624 - www.areae.com.br

Já imaginou aprender japonês de uma forma descomplicada e divertida?

areago
escola de japonês

R. da Glória, 279 - cj. 55
Liberdade
(11) 3207-7624
www.areago.com.br

Você vai ler mangás, assistir animes e conversar com os amigos em japonês!

Soneca
ANIME CLUB

EXIBIÇÃO DE ANIMES O DIA INTEIRO!!

VENHA CONHECER ESTE NOVO PONTO DE ENCONTRO!

Rua da Glória, 279 - cj. 51
Metrô Liberdade - São Paulo - SP
www.sonecaanimeclub.net
Tel: (11) 3275-0780

Curso RELÂMPAGO de Japonês

Aula 11

Na aula passada, aprendemos a dizer a nossa idade em japonês. Nesta aula, iremos aprender a contar as coisas. Na língua japonesa existem várias formas de contagem porque os japoneses associam uma contagem diferente para cada tipo de objeto. Por isso, em japonês, para contar animais você tem que usar uma forma diferente de quando for contar livros, por exemplo. Por causa disso, existe uma grande quantidade de formas de contagem em japonês. Nesta e nas próximas aulas, iremos aprender as mais conhecidas e mais usadas.

Já aprendemos que para contar a idade é preciso colocar o sufixo Sai depois do número, certo? Usaremos o mesmo processo para contar coisas.

Para contar os objetos de pequeno porte, como maçãs, estojos e balas, devemos utilizar o sufixo **KO**. Veja o quadro ao lado:

1	いっこ	ikko
2	にこ	niko
3	さんこ	sanko
4	よんこ	yonko
5	ごこ	goko
6	ろっこ	rokko
7	ななこ	nanako
8	はっこ	hakko
9	きゅうこ	kyuuko
10	じゅっこ	jukko
11	じゅういっこ	juuikko

Como podemos ver, alguns numerais podem ter mais de uma forma de leitura.

Agora que aprendemos a contar, vamos construir uma frase:

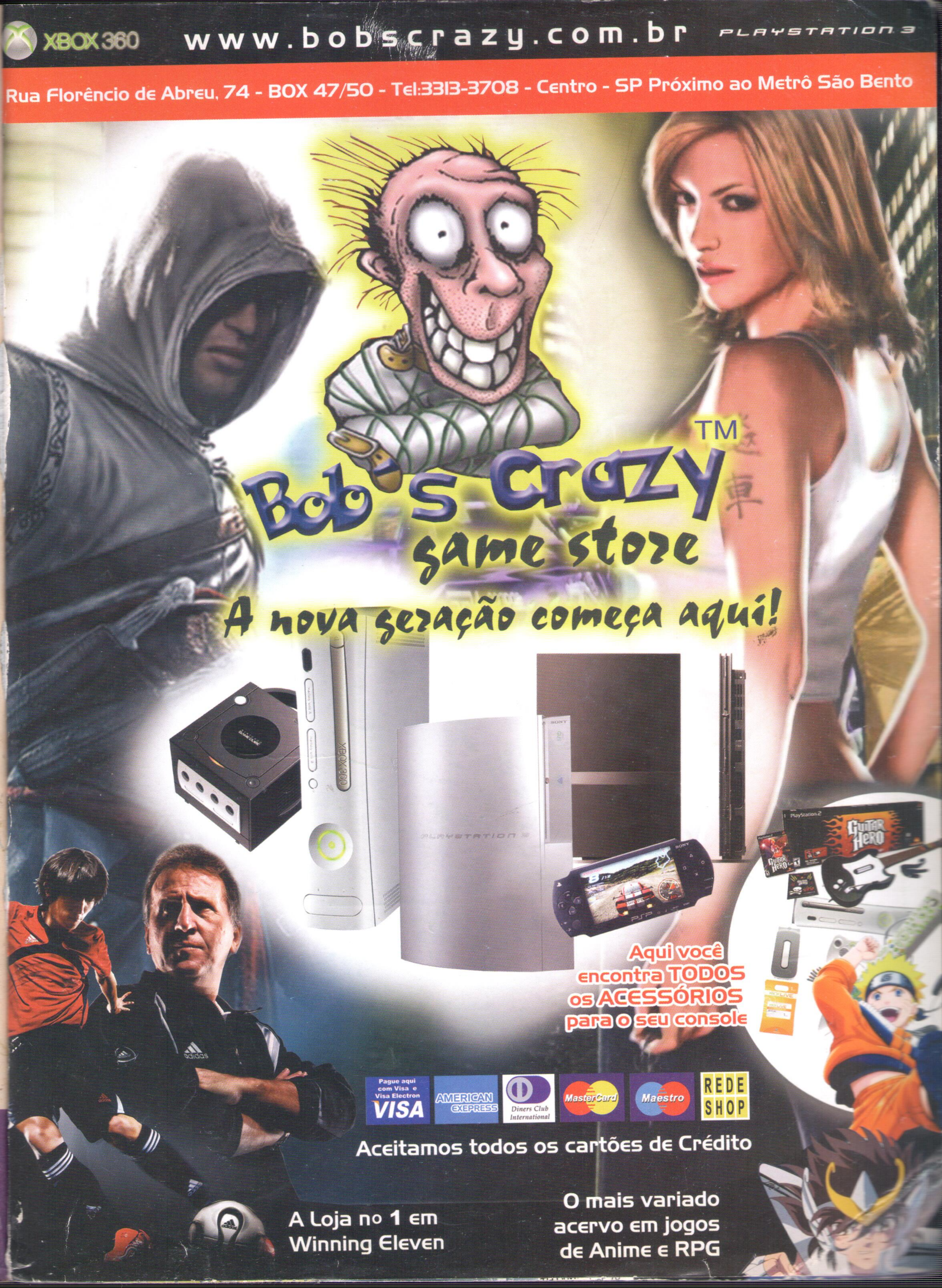
Existe(m) ____ maçã(s).
りんごが ____ あります。
ringoga ____ arimasu.

No lugar da palavra vermelha, vocês podem colocar outros objetos de pequeno porte, como:

bala	estojo	borracha
あめ	ふでばこ	けしごむ
ame	fudebako	keshigomu

Agora é com vocês: pesquisem no dicionário alguns objetos de pequeno porte e tentem construir novas frases.

areago
escola de japonês
AreaGO - Escola de Japon
www.areago.com.br
tel: (11) 3207-7624



XBOX 360 www.bobscrazy.com.br PLAYSTATION 3

Rua Florêncio de Abreu, 74 - BOX 47/50 - Tel:3313-3708 - Centro - SP Próximo ao Metrô São Bento

Bob's Crazy™ game store

A nova geração começa aqui!

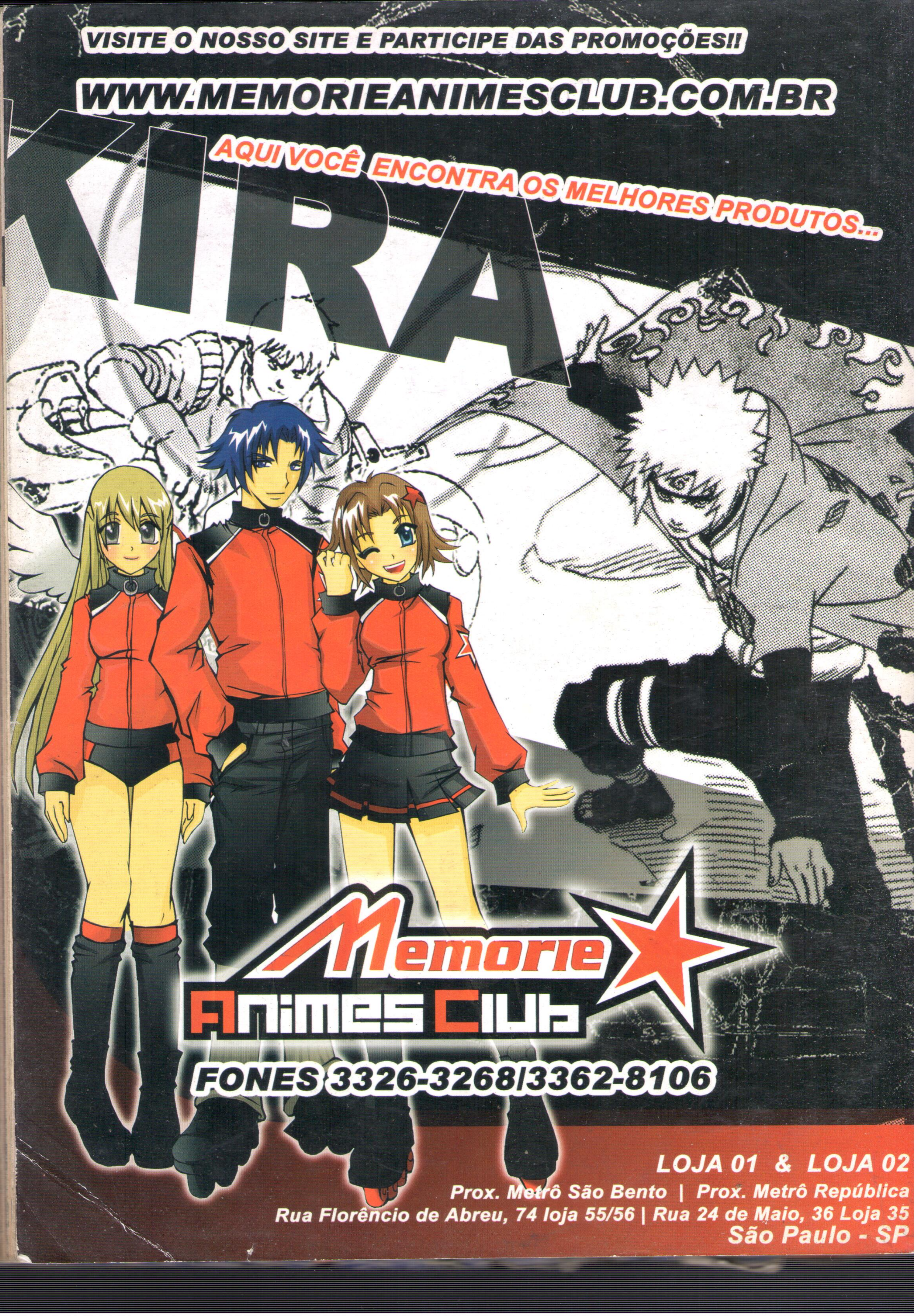
Aqui você encontra TODOS os ACESSÓRIOS para o seu console

Pague aqui com Visa e Visa Electron VISA | AMERICAN EXPRESS | Diners Club International | MasterCard | Maestro | REDE SHOP

Aceitamos todos os cartões de Crédito

A Loja no 1 em Winning Eleven

O mais variado acervo em jogos de Anime e RPG



VISITE O NOSSO SITE E PARTICIPE DAS PROMOÇÕES!!

WWW.MEMORIEANIMESCLUB.COM.BR

AQUI VOCÊ ENCONTRA OS MELHORES PRODUTOS...

Memorie Animes Club

FONES 3326-3268/3362-8106

LOJA 01 & LOJA 02
Prox. Metrô São Bento | Prox. Metrô República
Rua Florêncio de Abreu, 74 loja 55/56 | Rua 24 de Maio, 36 Loja 35
São Paulo - SP